

1 ЧАС ИНТЕРНЕТА БЕСПЛАТНО – КАЖДОМУ ПОКУПАТЕЛЮ ЭТОГО НОМЕРА (СТР.21)

МОЙ КОМПЬЮТЕР

№13(26)
2.04 – 8.04.1999

Credo experto!

Щотижнева газета «Мій комп'ютер». Передплатний індекс 35327

День дурака?!

1 апреля — никому не верим! Кроме любимой газеты. Угадайте, какой? Смотри-ка, правильно. Спасибочки за доверие. Обманывать не будем, разве что пошутим разок-другой... третий, четвертый... Ну и так далее.

А на счет Дня Дурака — так это его глупые так называют. У кого с чувством юмора не сложилось. Ведь им ни за что (кроме как за деньги) не получить шаровую подписку на «Мой компьютер» до конца года.

У всех остальных шанс очень даже реальный — нужно только быстрее всех отослать письмо с указанием всех первоапрельских приколов в этом номере. И такой же приз получат авторы лучшего Первоапрельского письма.

Кстати, о письмах. Хочу поблагодарить всех, откликнувшихся на мое предыдущее воззвание. Огромнейшее спасибо за теплые слова и конструктивную критику. Что плохо, подправим, что хорошо, улучшим. А кто не успел высказаться — ждем писем с разбором наших полетов.

И еще чуть-чуть о разборах. На последней странице мы анонсируем наше игровое приложение. Это не прикол и не шутка. И итоги конкурса на название подведены на полном серьезе. Так что играйте серьезно!

И веселитесь не только Первого апреля!

Дежурный по апрелю,
ЛИТВИНЮК Михаил

ПЕСНИ ВОЛН

стр. 8

Сегодня наша Web-паутина звучит, колеблемая волнами мирового эфира...

ДА, БЫЛИ ЛЮДИ В НАШЕ ВРЕМЯ

стр. 18

Несмотря на 1 апреля, абсолютно серьезные
Воспоминания ветерана Фидо или
Фидо на баррикадах

Своя страница в Интернете

стр. 6

Столь неожиданно прерванный в прошлом номере рассказ о создании собственной Web-страницы, продолжается и будет продолжаться...

Never be

стр. 24

Только у нас — эксклюзивная информация от фирмы Utopia World о новейшей трехмерной пошаговой стратегии-RPG — **«Never Be»**.

ПРОГРАММЫ

О LINUX

Корпорация *Compaq Computer* рассматривает Linux как способ увеличения продаж своего микропроцессора *Alpha*. Она пытается заручиться поддержкой этого микропроцессора не только у *Red Hat*, но и у других дистрибьюторов *Linux*.

Компания Red Hat является доминирующим дистрибьютором Linux для платформы Alpha благодаря своей версии *Extreme Linux*. Похоже, данная стратегия начинает приносить плоды. Фирма *Debian* также намерена выпустить в этом месяце версию

COMPAQ

ОС для платформы Alpha. Ранее о своей работе над подобным вариантом ОС Linux заявила компания *Pacific HiTech*. По словам представителей Compaq, стратегия компании состоит в том, чтобы работать со всеми дистрибьюторами Linux.

Compaq намерена поощрять преобразование разработчиками ПО своих программ для Alpha-Linux. Linux является ключевой частью стратегии этой корпорации. Существуют конкретные планы продвижения процессора Alpha на новых рынках за счет продаж Linux.

ОПЯТЬ О LINUX

Серия анонсов крупных японских производителей компьютерного оборудования создала операционной системе *Linux* достойную рекламу. Имя ОС Linux наводнило заголовки новостей.

Корпорация *Fujitsu* вместе со своей дочерней фирмой *PFU* будет предоставлять услуги технической поддержки Linux, начиная с конца мая. Для серверов *Granpower 5000* своего производства Fujitsu предложит ряд услуг и программ поддержки, включая услуги по инсталляции Linux.

О своих первых, пробных шагах на рынке Linux объявила фирма *NEC*. Руководство компании планирует приступить к публикации в Web данных о совместимости своих систем с этой ОС.

Крупнейший японский производитель программных продуктов корпорация *JustSystem* планирует выпустить Linux-версии своего ПО *ATOK12* (он обеспечивает ввод текста на японском языке), а также популярного текстового процессора *Ichitaro*.

Вслед за своей американской родительской компанией корпорация *IBM Japan* объявила о поддержке дистрибутивов Linux, распространяемых фирмами *RedHat* и *Turbo*.

MICROSOFT АТАКУЕТ

Появились сообщения о том, что корпорация *Microsoft* разрабатывает *MS Audio 4.0* — собственную альтернативу цифровому музыкальному формату MP3.

Уже в начале апреля на конференции *Windows Hardware Engineering* Microsoft может анонсировать технологию MS Audio 4.0. Согласно опубликованным сведениям, она позволит создавать музыкальные файлы примерно вдвое меньшего размера, чем MP3, и будет обладать встроенными средствами защиты от нелегального копирования. MS Audio 4.0 пока не включен в версию *Windows Media Player*, интегрированную с *Internet Explorer 5.0*, но войдет в состав следующей.

Сообщение о том, что Microsoft создает конкурирующий с MP3 формат, впервые появилось на музыкальном сайте *MP3.com*. Его главный редактор Дуг Рис (Doug Reece) сообщил о беседе с несколькими представителями «большой пятерки» музыкальной индустрии, утверждавшими, что им известно о планах Microsoft.

КОРЕЯ — БЕДНАЯ СТРАНА...

Около 1000 корейцев, большинство из которых занимаются продажей компьютеров, потребовали от *Microsoft* снизить цену на операционную систему *Windows 98*. Они заявили, что корпорация злоупотребляет своим монопольным положением, чтобы сохранить высокие цены.

Протестующие полагают, что Microsoft не предпринимает усилий для исправления подобного положения. В Южной Корее копия Windows 98 стоит $126, в то время как в Японии — $102, а на Тайване — $104.

Основные жертвы борьбы с пиратством — местные розничные продавцы компьютеров. Microsoft часто обращается с жалобами на тех из них, кто продает машины с несанкционированными копиями ее системы.

БЛОКАДА ИДЕНТИФИКАТОРА

Корпорация *Symantec* объявила о создании средства, блокирующего работу программы, созданной специалистами

SYMANTEC.

фирмы *Zero Knowledge Systems* (ZKS). Программный пакет позволяет получить серийный номер процессора *Pentium III* корпорации *Intel* даже в том случае, если функция уникальной идентификации отключена встроенной утилитой, предназначенной для этого. Блокирующий модуль включен в состав стандартного файла рабочих описаний вирусов, который распространяется по сети через Web-узел Symantec.

НОВЫЙ АНТИВИРУС!

Вчера, 1.04.99 г., *лаборатория Касторского* (**http://www.kastorky.net**) объявила о выходе вакцины против нового вируса, прозванного *«Титаник»* и поражающего PC-Speaker в компьютере. Действие вируса проявляется в воздействии на нервную систему оператора компьютера путем постоянно звучания из динамика возгласа«А вам не светит 11 Оскаров!!!».

Интересен принцип, на котором основана работа вакцины: она сама постоянно контролирует драйвер PC-Speaker`a, занимая используемое виру-

Щотижнева газета «МІЙ КОМП'ЮТЕР» №13(26), 2.04.1999.

Тираж: 15 000. Ціна договірна. Реєстраційне свідоцтво: серія КВ № 3503 від 01.10.98. Передплатний індекс за каталогом «Укрпошта»: 35327. Видавець: ТзОВ «К-Інфо». Редакція: Україна, м. Київ-80, а/с 25, тел. (044) 463-78-89, info@mycomp.com.ua

Продюсер і шеф-редактор: Михайло Литвинюк; **Реклама:** Ігор Гущин; **Відповідальний секретар:** Тетяна Кохановська; **Наукові редактори:** Денис Мельник, Євген Міхлін, Сергій Толокунський; **Літературні редактори:** Ганна Пароваткіна, Оксана Пашко; **Коректор:** Олексій Дєєв; **Комп'ютерна верстка та дизайн:** Микола Угаров; **Дизайн ілюстрацій:** Олена Маслова; **Художник:** Федір Сергеєв; **Корисний редактор:** Олександр Заварський (sovet@mycomp.com.ua), **Геймові редактори:** Андрій Ясенков (yan_andrew@yahoo com), Юхим Беркович; **Музичний редактор:** Віктор Пушкар

Кольороподіл: видавництво «TV-ПАРК»

Друк: комбінат «ПРЕСА УКРАЇНИ». 254148, м. Київ-148, вул. Героїв космосу, 6. 26.03.99 Зам. № 0534711

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

сом прерывание, и раз в 15 минут сообщает «Ваши шансы — в порядке!».

По информации киевского представительства

«АРСЕНАЛЪ» И ЛЕКСИКОН — СИЛА!

Компания *«Арсеналъ»* при участии компании *«Техинформконсалтинг»* выпустила новую модификацию текстового редактора Лексикон — *«Лексикон Верба»*

Арсеналъ

со встроенной функцией криптографической защиты документов. По заявлению разработчика, программа уникальная и не имеет аналогов на рынке программного обеспечения.

Как сообщила компания «Арсеналъ», «Лексикон Верба» — это полнофункциональный текстовый редактор с современным интерфейсом, поддерживающий форматы Лексикон, RTF, MS Word 6.0/7.0/97, MS Write и другие. Данный редактор позволяет разделять права доступа пользователей к информации, обеспечивает доверительность внутренних документов, повышает уровень безопасности информационной системы. Другими словами, особенность программы — возможность решать сложные проблемы конфиденциальности внутреннего документооборота.

LINUX И ДРУГИЕ

День 15 марта многие из поклонников ОС *Linux* могут запомнить надолго. Дело в том, что 15 марта вышла в свет первая бета-версия *VMWare* (**http://www.vmware.com/**). Эта программа позволяет запускать на Linux-системе другие ОС. Например, у Вас на компьютере может одновременно работать Linux, *Windows 98* и *Windows NT 4.0*. И при этом вы получаете доступ ко всем возможностям этих ОС.

Бета-версия этого продукта распространяется бесплатно. Но в будущем ее цена будет составлять порядка $300.

vmware™

ЧИСТОСЕРДЕЧНОЕ ПРИЗНАНИЕ

Компания *Microsoft* в ответ на претензии многочисленных пользователей пакета программ *Microsoft Office* представила две новые утилиты (**http://officeupdate.microsoft.com/Articles/privacy.htm**), запрещающие «невидимую» публикацию идентификационных номеров пользователей во всех документах. Как оказалось, уникальный номер программным путем присваивался на основе аппаратного содержимого компьютера, а также без согласия пользователя пересылался Microsoft при регистрации операционной системы.

ЛЮБИТЕЛЯМ ПРЕФЕРАНСА

В четверг вышла новая версия (5.0) знаменитой программы *«Марьяж»* для *Windows 95/98*. Впечатлили новые требования к системе: не менее 128 Mb RAM, 3D-видеокарта с чипсетом *Riva TNT* или *VOODOO-2*, процессор с поддержкой *3Dnow!* от *AMD* или *SSE* от *Intel*. Явно расчет делался на «новых русских». Да и цена соответствует — $199! Но зато и играть теперь можно не на очки, а на реальный интерес. Помимо присутствовавших в прошлых версиях виртуальных противников, появился новый «юнит» — Братан (аналогии не возникают?). В случае проигрыша суммы очков большей, чем вы успели набрать, он требует отослать на счет А. Макарова, разработчика программы, 1000 российских рублей, причем, не получив в качестве подтверждения в течение 70 часов специальный код, программа полностью уничтожает данные на «винте» путем низкоуровневого форматирования.

ИНТЕРНЕТ

КОПИИ НЕ ГОРЯТ

Свыше 1 млн. копий браузера *Internet Explorer 5.0* было загружено пользователями с Web-узла корпорации *Microsoft* с момента его запуска в позапрошлый четверг.

По словам представителей Microsoft, в указанное количество не включены данные по узлам более чем 100 партнеров этой компании, через которые также можно получить копию браузера.

ПО ПАНАМА

Корпорация *Oracle* готовит сервер, переводящий Web-контент HTML в форматы, понятные Web-совместимым мобильным устройствам.

На выставке *CeBIT* в Ганновере, где было представлено много экспонатов, нацеленных на рынок портативных устройств, Oracle анонсировала серверное ПО с рабочим названием *Project Panama*, предназначенное для доставки Web-контента на электронные органайзеры, карманные компьютеры и поддерживающие связь с Web'ом мобильные телефоны. Операторы беспроводных сетей и поставщики интернет-контента и услуг смогут получить его уже во втором квартале.

Сервер, построенный на платформе Java и базе данных *Oracle8i*, переводит HTML сначала в XML, а затем в формат, поддерживаемый портативным устройством.

ЧЕЛОВЕК, ПОТЕРЯВШИЙ ИМЯ

Объявив о своем включении в президентскую гонку через Интернет, Стив Форбс (Steve Forbes) пообещал действовать «первым, быстро и без цензуры». К несчастью, мир киберпространства оказался слишком быстр даже для него — он чуть было не лишился в нем собственного имени. Два аспиранта из Аризоны успели зарезервировать за собой доменное имя «**www.Forbes2000.com**», так что издателю пришлось обращаться к ним с предложениями о выкупе. Переговоры владельцев с организаторами кампании Форбса завершились соглашением к общему удовольствию сторон. Занятие «кибер-скваттеров» — резервирование имен, которые могут понадобиться кому-либо еще, начи-



З А П И Т У Й Т Е !

«Мій комп'ютер» уроздріб:

1. Кіоски «Преса».
2. Пункти передплати газети «Київські Відомості».
3. Газетні розкладки на станціях метро.
4. Газетні розкладки на зупинках швидкісного трамвая.
5. НТУУ «КПІ», 19 корпус.
6. «1000 компьютерных мелочей», Крещатик, 27А, т. 224-41-40

У В А Г А ! ! !

Попередні номери газети «Мій комп'ютер» можна придбати за адресою: вул. Михайлівська, 1/3, **магазин «Ді-ксі»** (готель «Козацький», вхід з боку Майдану Незалежності).

Усім слухачам сертифікованих Microsoft курсів **Мережевої академії** (вул. Дегтярівська, 62, т. 241-84-21) номери газети під час навчання надаються безкоштовно.

Магазини та офіси київських комп'ютерних фірм, де разом з покупкою можна безкоштовно отримати газету «Мій комп'ютер»:

1. **Spin White**, вул. Верхній Вал, 72, к. 23.т. 416-41-10.
2. **Альфа МР**, пр. Перемоги, 80/57, т. 446-52-87.
3. **Мастер 8**, вул. Виборзька, 81/83, т. 241-84-00.
4. **Инкософт**, вул. Богдана Хмельницького, 26-в. т. 246-43-89.
5. **Корифей**, Святошин, ул. Ф. Пушиной, 30/32, т. 451-02-42
6. **MEGAБайт**, ст. м. «Мінська», будинок побуту «Оболонь», 1-2 поверх, т. 412-74-81

Запрошуємо до співпраці ПРИВАТНИХ РОЗПОВСЮДЖУВАЧІВ!

нает играть важную роль в политике. Риск при подобных спекуляциях минимален, поскольку права на «доменное имя» можно купить всего за $70 на два года.

ЗАГРУЗИТЕ ФАЙЛ, ПОЖАЛУЙСТА

В Интернете открылась новая служба *Emailfile* (**http://www.emailfile.com**), которая предлагает доставить любой указанный файл из Интернета в ваш ящик электронной почты. Идея проста: прямая линия связи с провайдером имеет максимальную пропускную способность. Поэтому, загружая файл по электронной почте, вы не только сэкономите время, но и избавитесь от проблем со связью при копировании файлов с перегруженных Web-сайтов. Служба — бесплатная, есть лишь ограничение на размер пересылаемых файлов — 3 Мб. Пользователю нужно только указать URL файла, который он хочет получить, и свой адрес электронной почты.



ДЕБЮТ WEB-УЗЛА

Фирма *Network Solutions* заставила пережить неприятные минуты многих своих клиентов, открыв недоработанным новый Web-узел, который, по словам представителей NSI, должен сделать более удобным процесс регистрации доменных имен.



Клиенты компании, попытавшиеся проникнуть на привычную им «старую» начальную страницу узла *InterNIC*, были перенаправлены на «консолидированный» новый узел.

Хотя представители NSI говорят, что с нового узла материалы загружаются быстрее и удобнее читаются, пользователи жалуются на то, что многие сценарии теперь не работают, и их необходимо переписывать.

В дополнение ко всему, NSI отказалась от страницы справочной информации *WHOIS*, через которую можно было получить сведения о зарегистрированных через InterNIC доменных именах.

ДОЖДЕМСЯ ЛИ?

Первоначально руководство корпорации *Netscape* предполагало продемонстрировать бета-версию модернизированного комплекта Web-ПО *Communicator* в ходе выставки *CeBIT*. Однако теперь, как сообщается, дата выпуска сдвинута на конец первой половины 1999 года (июнь), а распространение готового продукта начнется ближе к концу года.

Разработка *Communicator 5* осуществлялась Netscape в рамках открытого процесса. Программисты со всего мира предлагали свои фрагменты кода для этого нового ПО. Координация проекта осуществлялась специалистами Netscape через Web-узел *Mozilla*.

УПУЩЕННАЯ ВОЗМОЖНОСТЬ

Группа Web-разработчиков заявила о том, что выпущенная недавно корпорацией *Microsoft* версия ее браузера *Internet Explorer 5.0* не поддерживает в полной мере ряд ключевых стандартов Web, таких как Cascading Style Sheets и Extensible Markup Language.

По словам главы проекта *Web Standards Project* Джорджа Ольсена (George Olsen), IE 5.0 стал для этого гиганта производства ПО «упущенной возможностью» обеспечить поддержку уже утвержденных Web-стандартов.

AMERICA ONLINE УВОЛЬНЯЕТ СОТРУДНИКОВ NETSCAPE?

По сообщениям, появившимся в прессе, онлайновый гигант *America Online* собирается уволить не менее 30% персонала своего нового софтверного подразделения — компании *Netscape*, которую AOL купила в конце ноября прошлого года. Сейчас в Netscape работает 2500 человек. После состоявшейся покупки промышленные аналитики высказывали прогнозы относительно сокращения персонала Netscape из-за возможного дублирования функций в ряде отделов двух компаний, но объявленные 30% стали для всех сюрпризом.

ВОЕННЫЙ ИНТЕРНЕТ

22 марта увидел свет новый украинский сайт — *официальный сайт Министерства Обороны Украины* (**http://www.dod.niss.gov.ua**). Причем на удивление хорошо оформленный и довольно интересный. В 30 разделах сайта присутствует информация про структуру Вооруженных Сил, их руководство, историю, все виды деятельности, правовые основы, технику и вооружение, военное образование и т.д.

При существующем в обществе скепсисе по отношению ко всему, что связано с нашими Вооруженными Силами, этот шаг армейского руководства, свидетельствующий о желании быть ближе к народу и его интеллектуальной части, коей бесспорно является Интернет-сообщество, можно только приветствовать. Что мы и делаем.



ДИМЫ ON THE NET...

По адресу **http://www.t-80.ru/dimas/** открылся первый сайт о Димах. Цель этого уникального проекта — объединить всех Дим, собрать в одном месте их творения, донести до людей информацию об их крутости и, в конечном счете, прославить имя «Дима» на всю Сеть. Сайт достаточно часто обновляется и создает впечатление, что его авторы взялись за реализацию поставленных целей очень серьезно.

КОМПЬЮТЕРЫ

ИЗОБРАЖЕНИЕ — КЛАСС!

Sony представила 15-дюймовый Trinitron-монитор — *Multiscan 110ES*. Монитор соответствует стандарту TCO 95 и характеризуется потреблением энергии, приближенной к нулю Ватт в режиме power-off. Он поддерживает немерцающий режим при разрешении 1024x768 и частоте 85 МГц.

Компания сообщила, что использование технологии Trinitron позволяет воспроизводить изображение при размере точки 0,25 мм с хорошей яркостью и контрастом. Реализованы функция предотвращения появления муара и функция размагничивания. Функция масштабирования позволяет одновременно изменять горизонтальный и вертикальный размер изображения.

Компания предоставляет на модель трехлетнюю гарантию.

МОДЕМНЫЕ ПРОТОКОЛЫ ОЗВУЧЕНЫ!

Оказывается, если записать на магнитную пленку звук, с помощью которого модемы «общаются» по телефонной линии, а затем прослушать запись, замедлив скорость воспроизведения в 100-150 раз, то отчетливо слышен тихий голос, передающий двоичную последовательность: «0..1..0..0..0..1». При использовании протокола *v.34* голос по тембру соответствует мужскому, а при *v.90* — женскому. Скорее всего, это объясняется тем, что протокол v.90 обеспечивает более высокую скорость обмена данными, чем v.34, соответственно, и тембр голоса должен быть выше.

ШЛАГБАУМ ДЛЯ PENTIUM III XEON

Корпорация *Intel* официально анонсировала микропроцессор *Pentium III Xeon* и долгожданный чипсет *Profusion*.

Кристалл сможет работать в двух-, четырех-, а со временем и в восьмипроцессорных серверах и рабочих станциях. На пресс-конференции официальные представители Intel сообщили — в середине апреля выйдет версия с тактовой частотой 550 МГц и кэшем второго уровня емкостью 512 Кб, а в третьем квартале последуют ее варианты с кэшем емкостью 1 Мб и 2 Мб.

По их словам, первые испытания, проведенные поставщиками компьютеров и прикладных программ, показали — новый микропроцессор работает на 30% быстрее, чем Pentium II Xeon. Традиционные партнеры Intel — *Dell Computer*, *Hewlett-Packard*, *IBM*, *Compaq Computer* и некоторые другие — продемонстрировали системы на его основе.

Что касается следующих моделей микропроцессоров, то, по словам Майнера, «уже вышел на финишную прямую» 64-разрядный *Merced*, и OEM-партнеры Intel получат его опытные образцы летом этого года.

I-MAC'У ТАКОЕ НЕ СНИЛОСЬ!

Лидерство домашних компьютеров *Apple* на рынке розничных продаж в США (исключительно благодаря дизайну) давно не дает покоя ведущим мировым производителям ПК. Первым реальным конкурентом знаменитой «фруктовой компании» может стать компьютер *«Aqua»*, запущенный в серию не менее знаменитым, чем Apple, *HP*. По техническим характеристикам новый ПК повторяет *«Brio»*, но выполнен в виде моноблока с потрясающим дизайном.

Разработчики не стали «заморачиваться» разработкой новых форм, а взяли за основу все тот же I-MAC. Но предъявить претензии Apple не сможет так как, во-первых, применен не полупрозрачный цветной пластик, а полностью прозрачное стекло. Во-вторых, главный «прикол» заключается в использовании новой технологии покрытия монтажных элементов жидким стеклом *«Glass NOST»*. Благодаря такому покрытию изделие может быть погружено в любую жидкость. Этим и воспользовались. Свободное пространство вокруг трубы кинескопа заполнено не пыльным воздухом, как обычно, а... водой! И рыбками, но не настоящими, а пластиковыми, с магнитами (многие помнят еще сувенирные аквариумы, например, от EPSON).

По информации киевского представительства

САМЫЙ БЫСТРЫЙ CELERON

Celeron-433 — пока первая ласточка, знаменующая активные действия *Intel* на рынке недорогих процессоров. Обещано, что во втором квартале к нему присоединится *Celeron-466*, а в начале следующего года — *Celeron-500*. Кроме этого, уже сейчас на 10-20% будут снижены цены на текущие модели Celeron, что повлечет за собой немедленное снижение цен на процессоры компании *AMD*. Сообщается также — ведущие сборщики, такие как *Hewlett Packard*, уже запустили в производство компьютеры на базе нового процессора.

ЭХ, ПРОКАЧУ!

Новые автомобили *Mercedes-Benz V-Class* будут оборудованы компьютерной бизнес-консолью, состоящей из стола, *IBM ThinkPad* с голосовым управлением, мобильной связью с Интернетом, навигационным программным обеспечением и возможностью мониторинга состояния автомобиля. На прошлой неделе компания *DaimlerChrysler* (родительская компания Mercedes) и IBM представили свой мобильный офис на выставке *CeBIT*. Уже этой весной подобные автомобили можно будет купить в Европе. Планируется ли распространять эту модель на территории США — пока неизвестно.



РЕЗИНОВЫЙ ПРЕСС

Компания *Bell Labs*, принадлежащая *Lucent Technologies*, разработала технологию получения резинового штампа, который может быть использован для создания электронных цепей на неровных или кривых поверхностях.

Штамп, который можно использовать много раз, получается в результате заливки жидкой резины на прототипную кремниевую поверхность. Ученые Bell Labs нанесли на штамп специальные органические чернила и затем использовали его для гравировки цепей на пластиковой пленке, покрытой слоем золота. Части золота, не защищенные чернилами, были удалены, потом с помощью ультрафиолета избавились и от чернил. На оставшуюся золотую подложку был нанесен слой органического полупроводникового материала. Исследователям удалось получить цепи с шириной проводника 0,2 мкм.

Среди возможных применений новой технологии ее создатели называют большие гибкие дисплеи, а также оптоволокно с настраиваемыми характеристиками.

По материалам информационного центра «ЭЛВИСТИ» http://www.elvisti.kiev.ua E-Mail: infoserv@visti.net, тел. (044) 247-39-40
И собственных лазутчиков

ТИМУР ДЕНИСОВ inter-net@softhome.net

СТРАНИЦА

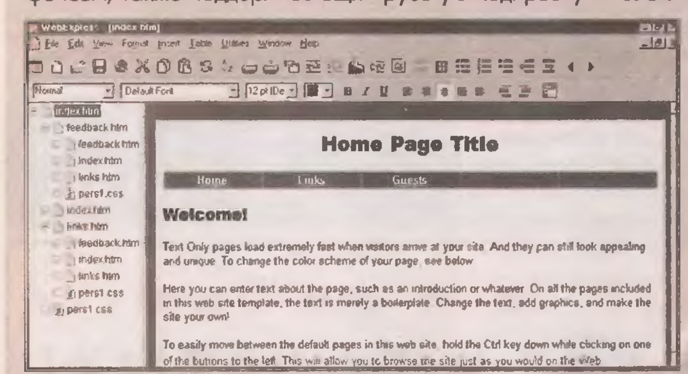
Продолжение, начало в №12

Если редактор от Microsoft Вас не устраивает, а английский интерфейс не пугает, обратите внимание на мощный редактор, не уступающий Front Page, полностью поддерживающий все русские кодировки, — ***Macromedia Dreamweaver***. Эта про-



грамма очень популярна среди WYSIWYG-редакторов за рубежом. Как и все программные продукты от Macromedia, редактор поддерживает все необходимое, плюс множество сервисных возможностей, невообразимое количество панелей управления на все случаи жизни (все сразу даже не умещаются на экране). Поддержка CSS, вставка Java-апплетов, ActiveX, не говоря уж о Macromedia Flash & Shockwave, импорт XML и любых приложений. Удобное перемещение по страницам сайта, карта сайта. Настраивается все, что может настраиваться. Адрес в Интернете — **http://download-euro.macromedia.com/pub/dreamweaver/esd/dreamweaver2.exe** размер 11 Мб. Небесплатно — период раздумий 30 дней.

Другой достаточно мощный редактор с английским интерфейсом, также поддерживающий русскую кодировку — ***Web



Express***. Программа весьма напоминает Front Page по внешнему виду и по возможностям. Отличительная особенность — наличие в левой части окна карты сайта в виде «Проводника», что весьма удобно. Готовые шаблоны страниц, мастера, облегчающие работу. Адрес в Интернете **http://www.mvd2.com/ webex/trial/wbx32.exe** размер 4.5 Мб . Также небесплатно (после 30 дней), но видимо это не является препятствием для проживающих в Украине и странах СНГ.

Если Вы всерьез решили заняться созданием Web-страниц, то кроме редактора, жизненно необходимо установить на компьютер «недостающий» браузер. Имеется в виду, что счастливые обладатели *Internet Explorer* должны поставить еще и *Netscape Navigator*, и наоборот. Это вызвано тем, что разные браузеры неодинаково отображают одну и ту же страницу, что может доставить множество хлопот. Чтобы разобраться, почему возникла такая проблема, совершим маленький экскурс в историю развития HTML и браузеров.

Прародителем HTML является метаязык *SGML* (Standard Generalized Markup Language). Он создавался в середине восьмидесятых годов и был принят в 1986 году в качестве стандарта ISO-8879, посвященного описанию структурной разметки документа. Цель метаязыка — отображение документа на любой платформе или устройстве вывода. Поэтому он не несет какой-либо конкретной информации об элементах разметки документа. К примеру, если нужно отметить заголовок, запрещается указывать размер или тип шрифта, вместо этого отмечается, что заголовок должен выделяться по отношению к остальной части текста. Но все-таки SGML не получил широкого распространения и применения.

«Вспомнили» о нем в 1991 году и выбрали в качестве основы нового языка для передачи гипертекстовой информации через Интернет. Стандарт SGML удовлетворял новым требованиям Интернета: отображение документа на любом компьютере. После доработки в 1993 году был принят стандарт для передачи данных в WWW (World Wide Web), который называется *HTML* — HyperText Markup Language, а по-русски — язык гипертекстовой разметки. Изначально HTML работал как SGML, и представлял только логическую структуру документа. То есть браузеру передается примерно такая информация о содержании Web-страницы: «Сверху название большими буквами, под ним в центре картинка, под картинкой справа — ссылка на http://... маленькими буквами, и т.д.». Напоминает создание портрета-фоторобота по словесному описанию. Как видим, такую информацию непросто воспроизвести с точностью до миллиметра, точнее — невозможно. Поэтому одна из причин того, что разные браузеры неодинаково показывают один и тот же документ в самом языке HTML.

В HTML вносились дополнения, и к сентябрю 1995 года была принята новая версия языка *HTML 2.0*. В это же время уже вовсю шла разработка третьей версии.

Браузеры Netscape (кстати, корпорация стремительно развивалась именно благодаря WWW) до начала 1996 года занимали более 90% рынка, поэтому компания решила, что не произойдет ничего страшного, если добавить несколько своих элементов HTML в дополнение к существующей спецификации. Конечно, мораль SGML при этом не учитывалась, то есть новые теги были ориентированы прежде всего на графические экраны. Поэтому официальная спецификация HTML и ее реальное воплощение в браузерах просто перестали совпадать.

До прихода на рынок Microsoft на это почти никто и не жаловался. Появившийся в 1996 году браузер *Internet Explorer3.0*, в отличие от своего предшественника MSIE 2.0 (на него никто и смотреть не хотел) стремительно потеснил Netscape. При этом Microsoft тоже внесла свой вклад в «теготворчество», добавив новые элементы HTML. Причем многие теги от обеих компаний, различаясь в названиях, имели одинаковые функции. С этого момента началась неразбериха, и появились надписи на страницах типа «Данная страница лучше всего просматривается в браузере...». Подобная ситуация явно противоречит принципам HTML и SGML.

Новая версия *HTML 3.2* немного примирила противоречия, так как в нее были добавлены новые теги от обеих компаний. Кроме того, эта модель включала существенное дополнение — *Cascading Style Sheet* (CSS) — стилевые спецификации. CSS — это решение, предназначенное для использования в графических браузерах, при этом не нарушающее HTML-язык и его принципы. То есть с помощью CSS браузеру передается более точная информация о структуре документа и его эле-

ментах. В случае, если браузер не поддерживает CSS, он работает с обычным HTML-кодом.

Несмотря на все новые стандарты, которые, казалось бы предоставляют множество возможностей при создании и отображении Web-страниц, «теготворчество» не прекращается. Как обычно, новые элементы от разных «производителей», в основном, несут одинаковую нагрузку. Результаты такого подхода плачевны для потребителей: добиться одинакового воспроизведения страницы в разных браузерах стоит немалого труда. Каждый уважающий себя Web-мастер имеет перед собой длинный список из нескольких десятков тегов от обеих компаний, естественно, поддерживаемых только в их продуктах (**http://www.webclub.ru/materials/tagsbybrowser/index.html**).

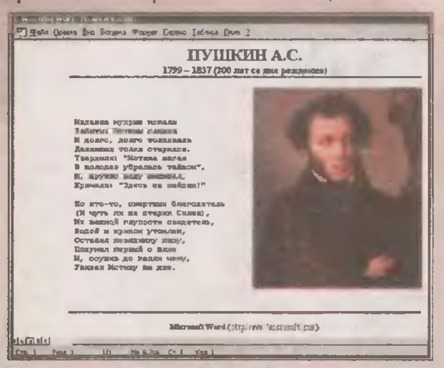
А теперь угадайте — для просмотра в каком браузере оптимизирован код страницы, созданной во *Front Page*. Верно... Для *Netscape Composer* соответственно...

Самое обидное, что за «неправильное», на наш взгляд, отображение документа браузером даже в суд нельзя подать, так как в спецификации HTML ясно сказано: «Рекомендовано...». Другими словами, мы еще должны быть благодарны, что, к примеру, текст воспроизводится именно курсивом (в теге <I>), а не полужирным в обоих браузерах.

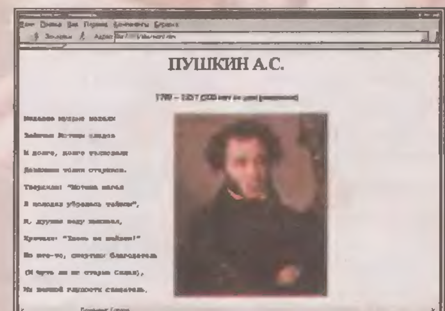
Что ж, Вы уже подготовлены к любым неожиданностям, поэтому приступим к созданию Web-страницы из подручных средств, сварим, так сказать, кашу из топора.

Посвятим, пожалуй, нашу страницу А. С. Пушкину, все-таки 200-летний юбилей. Итак, начнем. Для начала желательно создать новую папку где угодно на Вашем диске, с любым названием, чтобы хранить наш новый Интернет-сайт. При создании страницы была использована картинка с изображением поэта. Если таковой у Вас не оказалось, воспользуйтесь любым другим файлом с расширением **GIF**, **JPG** (**JPEG**).

Начнем с Word'a. Здесь все просто: наберите текст и вставьте изображение из файла — *«Вставка — Рисунок — Из файла...»*. Обратите внимание, что текст



и картинка находятся в таблице в двух соседних ячейках. Использование таблиц для разметки расположения объектов Web-страницы применяется очень часто. Над таблицей и под ней добавлены линии. Внизу присутствует адрес WWW компании *Microsoft*. Итак, выберите команду *«Файл — Сохранить в формате HTML...»*. Находим созданную новую папку и сохраняем в ней файл под названием, к примеру, — «word». Тип файла должен быть указан такой — *«HTML Document (*.htm, *.html, *.htx)»*. При выборе кодировки, следует указать *«Cyrillic»*. Когда все будет готово, откройте новый файл «**word.htm**» в браузере.

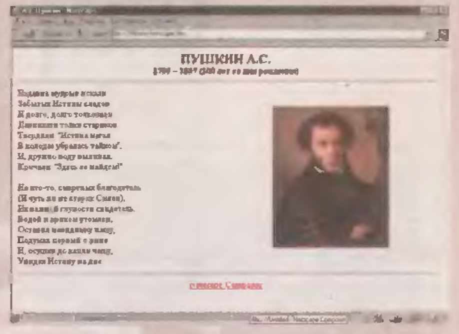


Результат не очень хорош: текст растянут по вертикали, не умещаясь на одном экране, линии не отображены. Как видите, конвертер Word даже самый простой документ изрядно исказил. Заметьте, к тому же в папке, где мы сохранили Web-страницу, появился новый файл — «**image1.gif**». Он создан Word'ом при сохранении документа, и именно он отображается в браузере. Если Вы решите закачать такую страницу на сервер, не забудьте и об этом файле, или файлах, если рисунков несколько. Конечно, такой способ создания Web-страницы далек от совершенства. (Кстати, при сохранении таким образом документа *Excel*, таблицы получаются неплохие).

Теперь попробуем создать такую же страницу в редакторе *WYSIWYG*. Для примера возьмем *Netscape Composer*. Открывается редактор из меню браузера — *«Компоненты — Редактор страниц Composer»*. Перед Вами пустая страница нового документа. Так же, как в Word'e, набираем текст, делаем его полужирным соответствующей кнопкой (полужирная «А»), устанавливаем размер шрифта. Также воспользуйтесь крайней правой кнопкой — *«Выравнивание»* — в ряду кнопок форматирования. Далее с помощью кнопки *«Линия»* вызываем горизонтальную линию прямо под текстом. Следующий этап — создание таблицы, в которую будут помещены текст и рисунок. Нажимаем кнопку *«Таблица»* — появляется меню, где можно оставить все как есть, кроме строки *«Ширина рамки»*. Здесь поставьте «0» (ноль), чтобы рамка таблицы не отображалась браузером.

Перед нами таблица с двумя равными по размеру ячейками. В левую ячейку вводим текст. Теперь поставьте курсор в правую ячейку и нажмите кнопку *«Рисунок»*. В появившемся окне в свою очередь нажмите кнопку *«Выбрать файл»* и укажите имя графического файла рисунка, в данном случае — «**pushkin.jpg**», далее — ОК. С помощью кнопки *«Выравнивание»* можете отобразить рисунок по центру ячейки. Теперь осталось немного. Установите курсор под таблицей и вставьте сюда горизонтальную линию (см. выше). Не забудьте о гиперссылке. Набираем текст *«Netscape Composer»*, выделяем его и нажимаем кнопку *«Ссылка»*. Появилось окно, в строке *«Адрес URL»*, вводим (**http://www.netscape.com/**), плюс ОК; а если Вы хотите сделать ссылку на другую Web-страницу, воспользуйтесь кнопкой *«Выбрать файл»*. Можно еще сделать текст ссылки полужирным. Все, готово. Осталось сохранить текст под названием «**composer**» командой *«Файл — Сохранить»* в ту же папку, где находится созданный раньше документ, и рисунки.

Итак, открываем новый документ в браузере. Получилось весьма симпатично, особенно если сравнить с творением Word'a. Причем документ отображается одинаково хорошо в



обоих браузерах. Также стало понятно, что Word при конвертации не только растянул текст, но и увеличил рисунок раза в полтора. А если посмотреть на размер файлов, будет видно, что «вордовский» Web-документ на 40% больше.

Если Вы создадите подобную страницу во FrontPage, результат будет примерно такой же, как в Composer'e. Для несложных страниц противоречия браузеров незаметны.

Итак, кое-что получилось? Тогда на сегодня достаточно. В следующий раз мы посмотрим, что находится внутри HTML-документа, где можно изучить HTML, познакомимся с редакторами HTML-кода, найдем бесплатные серверы для размещения страниц и закачаем туда свое произведение для всеобщего обозрения. Если есть вопросы и пожелания — пишите.

Продолжение следует

ПЕСНИ ВОЛН

ВСЯ КАРТА МИРА НАМ ОТКРЫТА

Наталья
ОРИЩУК-ПУТЕВОДНАЯ

Кто из нас не крутил ручку радиоприемника в надежде «поймать» что-нибудь приятное? Не спорю, это удается не так часто, но надежда всегда умирает последней... Кстати, Великая Сеть может предложить нам значительно больший выбор «говорящих» и «поющих» станций, чем наш родной приемник — даже если он принимает все возможные радиочастоты. Хотите доказательств? Пожалуйста!

«Украинское Интернет-РАДИОвещание» (**http://windoms.sitek.net/~tv4me/europe/ukraine.html**) в режиме *«Real Audio»* представляет вашему вниманию немалый перечень украинских и зарубежных волн. *Киев, Днепропетровск, Львов, Полтава, Херсон* — вот радиогеография сервера. Кроме прямой трансляции перечисленных станций, мы имеем возможность заглянуть на интернет-страничку каждой студии. И пусть Вас не пугают англоязычные названия — сайты радиокомпаний общаются с посетителями на понятных языках. Например, киевская FM-станция ***«Гала-радио»*** (**http://www.galaradio.com**) как в эфире, так и на своем сервере изъясняется по-русски. При желании



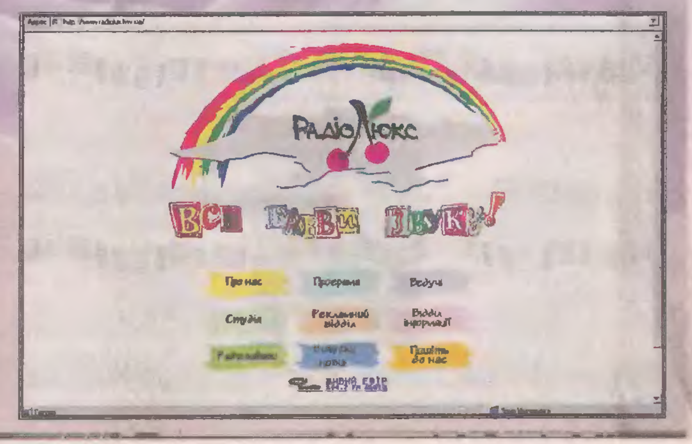
можно выбрать и английский вариант — достаточно переключить режим версий.

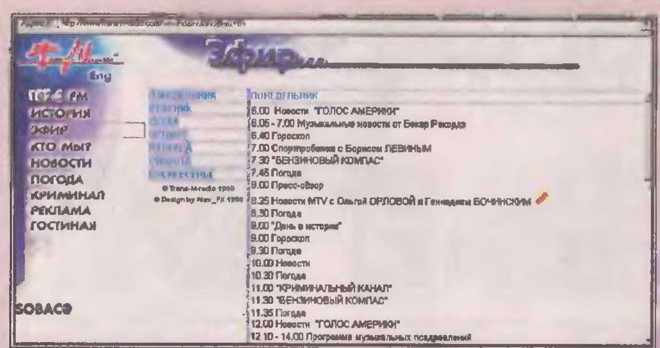
Главная страница радует нас цветовым патриотизмом — на ярко-желтом фоне красуется синяя-пресиняя надпись «Gala». В центре экрана обнаруживается окошко с бегущей строкой: прогноз погоды, курс валют, анонсы программ, музыкальные новости и т.д. А чуть в стороне ожидают нашего «клика» местные разнообразные разделы. Информация *«О нас»* на редкость лаконична, а вот *«История»* радиостанции значительно более многословна. Нам особо интересны *«Гала-команда»* (можно воочию увидеть тех, кого обычно мы только слышим), *«Гала-Зоо»* (украиноязычные новости, «зоо-погода», «зоо-шутки», «этот день в истории» и т.д.) и *«Гала-гости»* (фото восемнадцати «звезд» — от Андрея Данилко до Алена Делона). Кроме того, «гала»-страница балует посетителей такими забавными разделами, как *«Гала-лига»* (фоторепортажи о футбольных матчах радиокоманды с командами звезд украинской эстрады, «Интера» и другими), *«Путешествия»* (фотографии личных турпоездок «гала»-ведущих), *«События»* (анонсы концертов), *«Пашина двадцатка»* (интернациональный хит-парад, филиал местной авторской программы).

Следующая киевская интернет-волна — страничка ***«Довиры»*** (**http://www.webber.net.ua/dovirafm/**). Одна из самых интеллигентных станций представлена в Сети, мягко говоря, значительно бледнее своего собрата — «Гала». Дело в том, что кроме прямого вещания и технических рекомендаций, как получить «живой эфир», на сервере нет больше никакой информации. Разве что дата открытия «Довиры» и время «активности» на протяжении суток. Оставшаяся часть сайта посвящена рекламе компании *«Webber»*, которая, видимо, имеет непосредственное отношение к созданию странички.

Собственно, этими двумя радиостанциями и исчерпывается перечень киевских «волн эфира» на «Украинском Интернет-РАДИОвещании». Правда, на столичных частотах можно услышать и львовскую станцию — ***«Радио Люкс»*** (**http://www.radiolux.lviv.ua/**) — чей сайт мы сейчас с удовольствием рассмотрим. С удовольствием — потому что и с информационной, и с эстетической точки зрения пребывать на «люксовом» радио очень приятно. Разноцветную радугу и «фирменные» вишенки главной странички львовян дополняет красочный лозунг «Всі барви звуку!», а разделы радуют богатством ассортимента. Структура сайта сходна с устройством «Гала-радио», но жизнерадостность дизайнерского оформления предает «люксовцам» особое очарование. На веселых волнообразных нотных линейках восседают «Мы» (раздел *«Про нас»*) — т.е. сотрудники станции. Подробнее об этих людях можно узнать в главах *«Ведучі»* (фото и анкеты) и *«Студія»* (фото тех, кто обычно «в засаде» — директора, технического директора, музредактора и редактора программ). Информация для рекламодателей, время выхода в эфир, территория приема, концепция «новостей» — вот те дополнительные данные, которые можно почерпнуть в разделе «Про нас». В других главах мы прочтем *программу передач на неделю, аннотации авторских программ,* поинтересуемся *«Випусками новин»* — правда, с этим у львовян туго: последние новости оказались недельной давности (счастливые часов не наблюдают!). Да и в разделе *«Акції»* белым-бело, одни только вишенки краснеют. «Радио Люкс», как пташка небесная, зачем ей новости с акциями?

От милого львовского щебета перейдем к «вражеским голосам». «Украинское Интернет-РАДИО» дает доступ к





«Radio Free Europe», ***«Голосу Америки»***, ***«Канадскому радио»*** и ***«BBC»***. Все станции могут вещать и по-украински, почему и попали в этот список. Присмотревшись повнимательнее к *«BBC»* (**http://ftp.bbc.co.uk/ukrainian/**), мы выясним, что язык новостей варьируется вплоть до греческого и азербайджанского, а значит — текстовой версией службы информации может воспользоваться практически любой житель Европы и Азии. Нас ждут известия из любого уголка мира — разделы *«Африка»*, *«Азия»*, *«Америка»*, *«Европа»* и другие значительно упрощают работу с сервером новостей. «Real Audio» и расписание эфирных программ дополняют долгий перечень удобств развитой и цивилизованной радиосистемы «Би-Би-Си».

Настало время рассказать об очередной интересной особенности сервера «Украинское Интернет-РАДИОвещание». Фокусы любите? Тогда смотрите: изменив в адресе «ukraine» на «russia» (**http://windoms.sitek.net/~tv4me/europe/russia.html**), мы окажемся в ***отделе всемирного русскоязычного радио***! И приобретем доступ к радиостанциям 15-ти стран мира. Кроме городов *России* и *стран бывшего СССР*, здесь обретаются *США*, *Канада*, *Великобритания*, *Германия*, *Швеция*, *Финляндия*, *Венгрия* и даже экзотические *Иран* и *Южная Корея*. Не говоря о *«Радио ООН»* и *двух всемирных религиозных станциях*. Кроме прямых трансляций можно заполучить и текстовые версии, и интернет-странички компаний. Непочатый край!

И, наконец, самый эффектный фокус: изменив предпоследнее слово адреса на «france», «austria» или название любой другой страны Европы, мы получим аналогичный радиосписок с возможностью прямых трансляций. А набрав только первую часть адреса (**http://windoms.sitek.net/~tv4me/**), мы обретем радиоэфир всего земного шара...

Но вернемся с захватывающих дух высот поближе к родной *Восточной Европе*. Тем, кто больше интересуется вещанием российских городов, мы порекомендуем ***«Radio list»*** по адресу **http://www.guzei.com/radio/**. Здесь находится, пожалуй, самая подробная информация о радиостанциях нашего «восточного соседа» — несметное количество названий от Анапы до Ярославля со списками местных частот и дорожками в интернет-странички дают любопытному слушателю огромный простор для деятельности. А еще сервер владеет приличной коллекцией разноязычных радиоссылок, составленной энтузиастами музыкально-новостийного дела. Ссылки на украинские ресурсы не произвели на нас должного впечатления, отчего мы и ринулись к новым «эфирным» просторам — ***«ІнтерNетрі: Радіо»*** (**http://www.internetri.com.ua/radio.htm**).

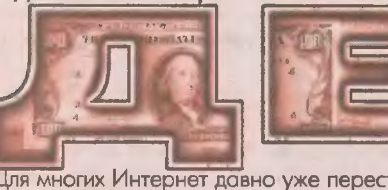
Об устройстве этого сервера речь уже шла в прошлой статье, посвященном прессе. Напомним, что под каждым названием расположены классификаторы по региону, стране, жанру и т.д. Итак, кликнув на *«Київщину»*, мы немедленно перешли к списку интернет-страничек столичных радиостанций — их оказалось двенадцать (совсем немало по сравнению с двумя сайтами в «Интернет-РАДИОвещании»). К «Гала-радио» и «Довире» прибавились *«Супер-Нова»*, *«Радіо Столиці»*, *«Континент»*, *«Радио Рокс»*, *«Ютар»* и прочие не менее популярные волны. Только одно название слегка смутило наш наметанный глаз, а, вернее, ухо — что-то не слыхивали мы раньше о таинственном «ІнтерNet Radio». Предчувствие, как всегда, не обмануло — кликнув на загадочное название, мы очутились в сетях сервера *«Ukraine-Online»* (**http://www.online.com.ua/mass_media/radio_r.html**), дающего собственную классификацию украинских радиосайтов по порядку частотных диапазонов. К названиям прилагается краткая характеристика, а если у станции есть своя страничка — путь туда открыт.

В списке представлены *восемь крупных городов Украины* и *Крым* — правда, южный полуостров представляет почему-то одна-единственная радиостанция *«Транс-М-Радио»*. Зато с собственным сайтом.

Неправ тот, кто думает, что радио можно только слушать и только по приемнику. Нет, господа! Нынче его слушают и даже смотрят по Интернету. Так что помните о достижениях цивилизации и слушайте себе на здоровье, чего душа пожелает — Киев, Владивосток, Иран или Африку. И пусть новости будут хорошими.



ВИРТУАЛЬНЫЕ ДЕНЬГИ






Владислав АВИЦЕННА

Для многих Интернет давно уже перестал быть просто средством поиска необходимой информации или развлечений. Он стал неотъемлемой частью нашей жизни, обеспечивая любому пользователю невиданные доселе возможности. Каждый находит в Сети нечто, интересующее именно его. Но в большинстве случаев неизменно наступает момент, когда человек вырастает из коротких штанишек рядового пользователя и стремится быть не просто потребителем, но и полноправным участником процесса.

Именно тогда и происходит рождение новых страниц, сайтов, серверов (уж кому как повезет). Далеко не все из них находят путь к сердцу граждан Интернета, но если это все же происходит, то вполне обоснованно желание автора получать от этого занятия не только моральное удовлетворение, но и финансовую прибыль. Наиболее реальна возможность вознаградить себя за долгие часы просиживания перед экраном монитора — обратиться в одно (или несколько) из многочисленных интерактивных агентств, предлагающих нехитрую услугу — «деньги за клик».

Исходя из собственного опыта создания и раскрутки Web-страниц, могу сказать точно — новичка здесь ждет гораздо больше сюрпризов, чем можно было бы предположить изначально. Так, например, я, вооружившись несколькими пособиями по HTML, к собственному удивлению довольно быстро постиг азы Web-дизайна и, не вдаваясь в тонкости, состряпал собственную первую страницу. Окрыленный успехом, я тут же постарался осчастливить своим произведением всех, кто по причине кощунственного невежества еще не догадывался о существовании такой красотищи. Вот тут-то и начались настоящие трудности. Поисковые серверы упрямо не хотели находить мои страницы, а если даже в ответ на запрос и мелькал ее адрес, то появлялись совсем не те цитаты, благодаря которым можно было бы составить хоть сколько-нибудь цельное представление о содержании страницы. А если упомянуть многочисленные глюки, вроде безадресных ссылок или незагружаемых фонов, то картина выйдет совсем уж безрадостная.

И вот, по прошествии полутора лет со времени создания своей первой персональной страницы, я могу поделиться опытом преодоления ошибок и очень надеюсь, что это избавит вас от необходимости самолично наступать на все те же извечные грабли. «Мой компьютер» уже обращался к этой теме в статье *«Золотое дно, или халява»* (№6 за 1999 год), однако смею надеяться, что данный материал будет полезен многим начинающим Web-мастерам.





Работа над ошибками

Итак, вы завершили создание своего первого Интернет-детища и готовы приступить непосредственно к процессу добывания денег. Сразу должен предупредить — в этом деле спешка крайне неуместна. Никому не интересна наспех сделанная страница, изобилующая разнообразными техническими и грамматическими ошибками.

А потому самое пристальное внимание следует уделить правописанию. Ведь, кроме ощущения неряшливости, грамматические ошибки чреваты тем, что вы точно не попадете в список, найденных какой-либо поисковой системой, сайтов, содержащих, введенное пользователем без единой ошибки, ключевое слово.

Во избежание ошибок технического характера для начала неплохо было бы воспользоваться услугами специализированных серверов, проверяющих корректность вашего сайта. Таких служб существует масса и каждый может выбрать что-либо по вкусу. Из того, чем пользовался я лично, могу посоветовать следующие проверялки:

Doctor HTML (**http://www2.imagiware.com/RxHTML/**) — система позволяет проверить правильность структуры HTML-документа, линков, анализирует изображения;

Weblint (**http://www.cre.canon.co.uk/~neilb/weblint/**) — одна из ведущих служб проверки сайтов.

Однако расслабляться не советую. Ведь многое зависит от автора. Заранее приготовьтесь идти на многочисленные компромиссы, поскольку абсолютная читабельность в разных типах браузеров и при разных разрешениях экрана может быть достигнута лишь за счет крайне скудного оформления. Поэтому лучше заранее решить, на каких пользователей рассчитываете вы.

Прежде чем приступить к раскрутке сайта, потрудитесь проверить тот факт, что на любую его страницу можно попасть не более, чем за четыре «клика». Это не только удобно для пользователя, но и облегчает индексацию в «поисковиках». Дело в том, что большинство поисковых машин, работая с сайтом, не идут глубже четвертой ссылки. В случае, если в силу конструктивных особенностей это сделать невозможно, неплохо было бы заявить URL этих страниц в системе отдельно.

Раскрутка

Следующий шаг на пути к успеху — регистрация в поисковых системах. Их существует великое множество, особенно если ваш сайт имеет англоязычную версию. Советовать какие-

Сайты, предоставляющие услуги «деньги за клик».

Агентство	Адрес	Требования	Оплата за клик	Примечания
Web Sponsors	http://websponsors.com/	не порнография и не пиратство. Не менее 500 посетителей в день	от $0.75 центов до $1.25	можно выбирать баннеры
ClickTrade	http://www.clicktrade.com/	никаких	от $0.0 до $1	
Valueclick	http://valueclick.com/	не порнография	от $0.18 до $0.3	
PennyWeb	http://www.pennyweb.com/	никаких	от $0.02 до $0.09	Зачастую просто кидают
Russianstory	http://www.russianstory.com/	не порнография и не пиратство	от $0.025 до $0.05	русскоязычная
CyberThrill	http://www.cyberthrill.com/	никаких	$0.2	Охотно работают с порносайтами
Adultfriendfinder	http://www.netxotica.com/	никаких	$0.12 за каждого подписчика	Подписка бесплатная!

либо нет смысла — выбирайте сами. В последнее время многие серверы предлагают очень удобную услугу для новичков — централизованная регистрация страниц в нескольких наиболее популярных поисковых машинах. Из русскоязычных могу посоветовать, например, систему ***«TAU»*** (**http://www.design.ru/free/addurl/**). Прекрасный вариант для особо ленивых.

Но перед регистрацией необходимо убедиться, что изготовленный вами продукт в достаточной степени оптимизирован для работы с поисковыми системами.

Во-первых, тщательно подберите слова, вынесенные в заголовки, и первые абзацы каждой страницы. Ведь именно их будут видеть потенциальные пользователи в отчетах поисковых машин. И от того, насколько данные будут интересны, во многом зависит посещаемость. Не стоит забывать, что многие поисковики осуществляют поиск лишь по текстам заголовков. В этом случае последние фактически и будут определять лицо страниц.

При создании страницы обратите пристальное внимание на возможности, которые предоставляет тег **<META>**. Он позволяет задать поведение поискового робота для каждой HTML-страницы документа. В последнее время большинство поисковых систем очень активно используют связанные с ним возможности.

Создавая фреймы, не забывайте включать в документ фрагмент **<NOFRAMES>**. Правда, в этом случае, возможно, некоторые поисковые серверы будут регистрировать адреса отдельных фреймов, а не страницы в целом. Но, как говорится, из двух зол выбирают меньшее.

Как стать участником?

Да в общем, довольно просто. На сегодняшний день существует масса агентств сетевой рекламы. Основной вид их деятельности — привлечение новых потребителей товаров и услуг, осуществляющих покупки через Интернет. Считается, что если посещаемость сайта резко возрастает, то неизменно должно увеличиться и количество продаж. Агентство размещает рекламные баннеры на Web-страницах по всему миру, оплачивая каждое обращение несколькими центами. Народ начинает толпой валить на виртуальные распродажи, и счастливые клиенты перечисляют агентству вечнозеленые бумажки. Занавес!

Итак, вроде бы, все выглядит довольно просто. Для начала необходимо найти подходящего рекламодателя (агентство), заполнить регистрационную форму (заключить договор) и ожидать чека.

Но не следует забывать, что отношения с большинством агентств строятся на основе довольно жестких требований к страницам, на которых размещается реклама. Чаще всего оговаривается: призывать и уж тем более принуждать посетителей обращаться к рекламным баннерам — недопустимо. Хотя, вполне приемлемы просьбы кликать на них для получения конкретной информации.

Практически никто не соглашается работать со страницами, нарушающими авторские права (хаки, краки и прочая лабуда). Многие не заключают договоров с эротическими и порносайтами, а также с сайтами, на которых размещена реклама алкоголя и табака. Не все работают с сайтами на халявных серверах. Также нельзя размещать баннер на страницах с автообновлением. Бывает, что рекламодатель выдвигает требования относительно минимального количества обращений.

Часть последняя: Где же мои денежки?

Понятно, что и система оплаты ваших услуг будет отличаться в зависимости от того, на каких условиях (и с кем) заключается соглашение. Скорее всего, вам будет предложен один из нижеследующих вариантов:

— плата за показы. В последнее время встречается крайне редко. Хотя и сегодня можно найти вполне приличного рекламодателя.

— плата за «клик». Самая распространенная сейчас система. Деньги начисляются в зависимости от того, сколько человек обратились с вашей страницы к рекламному баннеру;

— плата за произведенное действие. Деньги начисляются лишь в том случае, если клиент с вашей страницы, кроме простого обращения, выполняет определенное действие (отвечает на вопросы, заполняет форму, оставляет координаты и т.д.). Работать на таких условиях сложнее, зато и оплата может быть в десятки раз больше;

— проценты с продаж. Не советую. Большинство посетителей вашей страницы, за редкими исключениями, будут либо соотечественниками, либо жителями ближнего зарубежья. Какие уж тут продажи...

Но больше всего проблем возникает при попытке получить свои деньги в виде наличных. В большинстве случаев деньги пересылаются чеком, как только «натикает» необходимая минимальная сумма. Но помните — его прибытия можно ожидать и несколько месяцев. При обналичивании банк возьмет некоторую сумму за услуги, а потому чем больше денег вы получите, тем больше сэкономите.

И еще. Большинство банков не станут сообщать налоговой о полученных вами деньгах, и вполне возможно, вам удастся укрыть их. Однако, чтобы спать спокойно все же советую заполнить декларацию.

Продолжение, начало в №12

Сергей Н. МИШКО

Большой шлем виртуального игрока

Звук

О глазах мы поговорили, перейдем к ушам. Наверное, все замечали, что природное многообразие звуков не идет ни в какое сравнение со звуком от колонок soundblaster'а. «Как же, ведь там стереозвук!» — скажет кто-то. Во-первых, не обязательно стерео. Да и потом, каким бы идеально качественным ни был стереозвук, сохраняется искусственность звучания. В реальной жизни мы всегда улавливаем направление на источник звука. А тут две колонки. Чувствуете разницу? То-то. Направление на источник не меняется — где поставили колонки, там и звук. Хотя на самом-то деле стрелять могут не только в упор, но и в спину. К сожалению, обычная стереосистема не обладает подобным эффектом. А ведь хотелось бы слышать звуки отовсюду: сверху, снизу, слева, справа, сзади, спереди. Тогда говорят — звук приобретает объем (3D-звук).

Безусловно, дешевая звуковая карточка, в документации которой производители утверждают, будто она обладает безупречным 3D-саундом, лишь отдаленно его напоминает. Но даже если рассмотреть случай с двумя колонками, то здесь можно обнаружить неплохие технологии эмуляции 3D-звука. Среди них выделим ***TruSurround*** (*SRS Labs*), ***A3D*** (*Aureal*), ***3D RSX*** (*Intel*). Обсуждение преимуществ и недостатков технологий, которые придают звуку объемность звучания — большая и интересная тема, и поэтому требует отдельной статьи.

Попытаемся внести некоторую ясность в ситуацию, сложившуюся сегодня на рынке звуковых карт. Как уже говорилось, самый простой и дешевый вариант — воспроизведение звука через две колонки с определенной его обработкой для придания «объема». Качественно новый уровень предлагают карты ***Diamond MX300*** и ***Creative SBLive!*** Они работают с четырьмя колонками. И наконец, купив специальную плату, Вы можете испытать качество звука Dolby Digital, используя 5+1 колонку. Поверьте, затраты окупятся. Попробуйте сыграть в *Golgotha, Unreal, Racer, Redline* или *Half-Life*. Но не стоит думать, будто все зависит от звуковой карты. Акустика и усилитель играют не меньшую роль. Покупая «навороченную» карточку, не забудьте подумать и о соответствующих колонках.

Force Feedback-устройства

Force Feedback означает «силовая обратная связь». Эта технология позволяет компьютеру влиять на чувство осязания человека. Добавьте видео и звук — получите почти настоящую «виртуальную реальность». Большой вклад в развитие Feedback-технологии внесла компания *Immersion* (смотрите **http://www.immerse.com**). Сначала разработки велись исключительно в научных целях (медицина, тренировки летчиков и т. д.). Сами понимаете, не могли обойти вниманием и игры. Так появился протокол *I-Force*, позволяющий играм управлять манипулятором (раньше только манипулятор управлял развитием сюжета игры) Первым периферийным устройством стал джойстик ***Force-FX*** (*CH Products*). Начиная с DirectX 5.0, поддерживается протокол *I-Force 2.0*. В отличие от своих предшественников, I-Force 2.0 умеет значительно больше. Реализован интересный эффект перемещения в движущейся жидкости, причем обсчет ведется в режиме реального времени. Нечто похожее на ощущения, когда Вы заходите в волнующееся море и ощущаете сопротивление воды. Только сопротивление ощущает рука, а не тело в целом. Для разработчиков программ выпущен графический редактор, чтобы создавать эффекты.



Сегодня немало джойстиков обладают подобными уникальными способностями: ***Virtual Vehicle***, ***Microsoft Sidewinder Force Feedback Pro***, ***CH Force-FX***. Теперь уже непросто будет удержать руль автомобиля, а при стрельбе автомат может вырваться из рук.

Естественно, и до мышей дошла очередь. На *Comdex Fall'97* была анонсирована ***FEELit Mouse*** с реализацией Force Feedback. С помощью FEELit Mouse можно буквально чувствовать само программное обеспечение: рельеф, массивность перетаскиваемых предметов, их формы, сопротивление при перетаскивании. А что же говорить об играх! Весьма забавные манипуляторы за относительно невысокую цену (около $150). С подключением нет особых проблем — либо последовательный порт, либо USB.

Вообще сферы деятельности, где можно использовать Force Feedback-устройства, значительно шире, чем просто создание «живых» мышек и джойстиков для игрушек. К примеру, в медицине можно проводить операции на расстоянии — врач всецело ощущает находящегося за сотни километров пациента.



Также будет возможна работа в труднодоступных областях с высокой радиоактивностью или в космосе и многое другое. Пока это дело будущего, но, надеемся, не очень далекого. И нельзя не сказать еще об одном, довольно специфическом направлении, в котором развивается Force Feedback. Название говорит само за себя: Cybersex. Что ж, если имитировать, так все. Поживем — увидим. Более подробную информацию Вы можете найти по адресу **http:// www.force-feedback.com**.

Выводы

Как видим, сегодня уже создано немало устройств и технологий, позволяющих перенестись в виртуальный мир. Так или иначе, все они связаны с компьютером. Разработки активно ведутся и дальше. Сейчас существует масса устройств для зрения и слуха. Мало внимания пока уделяется обонянию, вкусу и осязанию. Ставится вопрос, как воздействовать на нервные окончания, мозг человека, чтобы воссоздать некоторые ощущения. Именно на таком принципе будет основана работа кибер-костюмов, перчаток. Возможно, именно так решится проблема имитации вкусовых и обонятельных ощущений. Но, к сожалению, порадовать читателя нам нечем, сколько-нибудь серьезных заявлений пока не сделано. Хотя кто его знает — вдруг когда-нибудь мы не сможем отличить, в каком мире находимся: настоящем или вымышленном.



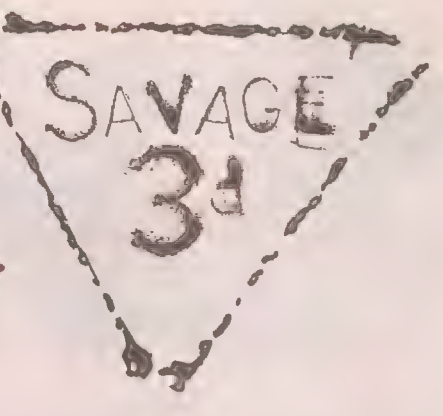
ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ

Еще недавно казавшиеся незаполнимыми 650 Мб дискового пространства на диске CD-ROM сегодня уже не в состоянии вместить необходимое количество информации. В сложившейся ситуации хочу предложить довольно простой метод увеличить емкость обычных CD-ROM'ов вдвое... а то и втрое! Все, что нужно сделать — это извлечь старый добрый 5-дюймовый магнитный диск из чехла и аккуратно наклеить его на лицевую поверхность компакт-диска. Подойдут любые магнитные диски, даже ГМД. Обратите внимание, что после такой операции данные, уже записанные на CD-ROM, не теряются, а диск становится по сути двухслойным. Не вдаваясь в технические подробности (тема гибридных оптико-магнитных дисков заслуживает, безусловно, отдельной публикации), замечу: лазерный луч, используемый для считывания данных в приводах CD-ROM, дифрагирует на ячейках компакт-диска. Затем, попадая на магнитную поверхность приклеенного диска, вызывает там изменение магнитного момента диполей, тем самым, записывая информацию. Аналогичным образом происходит и считывание данных.

Таким образом, Вы можете приспособить свой дисковод CD-ROM для работы с революционно новыми дисками будущего уже сегодня, в то время, как промышленные образцы оптико-магнитных дисков появятся лишь в пятом квартале этого года! Драйверы, которые позволяют работать с гибридными компактами, можно скачать с (**http://www.hybrid-cdrom.com/drivers**).

НЕДОРОГО и сердито

Николай Турчак (IRON)



Оптимальное решение — цена-производительность.

*В этой статье речь пойдет о производителе видеочипов фирме **S3** и о ее чипе **Savage3D** в частности. Давайте вернемся лет так на 5-6 назад. Большинство видеокарт для PC работали на шине ISA и отличались они в основном производителем: Trident, S3 или Cirrus Logic. По объему продаж лидировала S3. Даже после появления на рынке Pentium'ов и шины PCI все осталось по-прежнему — поголовно у всех стояли «меговые» S3 Trio 32/64. Конец 1996 года. Как флагман индустрии, S3 сделала неуверенный шаг в сторону «3D в массы» — выпустила новою серию чипов ViRGE, которые сначала имели успех и использовали свой родной API — S3D. Но даже в своем родном API у ViRGE хромали и скорость, и качество изображения. Но все же это было 3D, то, за которым было будущее...*

И, к сожалению, до конца 1998 года S3 ничем концептуально новым нас не порадовала — все последующие чипы были так или иначе переделками ViRGE. Видеокарты S3 стали в народе называться 3D-децелераторами (тормозителями). Но все-таки S3 решила не уходить с арены, где когда-то была первой. Все предсказывали новому (в прямом смысле слова) чипу от S3 — *Дикарю* (Savage3D) большое будущее. И действительно — в этом чипе впервые применялись технологии компрессии текстур (S3TC — S3 Texture Compression), однопроходной трехлинейной фильтрации, 0.25 мкм процесса и всего прочего, по тем временам революционного. Но опять же, спеша опередить конкурентов (*NVIDIA RIVA TNT* и *3dfx Voodoo Banshee*), S3 выпустила «сырой» продукт, требовавший серьезной доработки, особенно в области драйверов. Именно поэтому авторитетные производители видеокарт (*Diamond, Creative, Megabyte* и некоторых других) предпочли не многообещающий S3 Savage 3D, а немного урезанный *Voodoo2* со встроенным 2D-ядром — *Banshee*. А на наш рынок хлынули карты на Savage от тайваньских производителей типа Acorp и ViewTop. Тогда они стоили $120. Было это около полугода назад. Сейчас драйверы уже, так сказать, «созрели», и цена на 8 Мб SGRAM версию упала до смехотворных $65, то есть уже входит в ценовую категорию плат i740, RIVA 128 и Rage Pro, которые на сегодняшний день нельзя назвать новыми и быстрыми.

По производительности в Direct3D S3 Savage3D находится немного ниже TNT и Banshee и примерно на уровне i740 в OpenGL. Качество картинки в обеих API очень хорошее; отличное при переходе на 32-битный цвет — в этом случае Savage теряет около 30% производительности. Ниже я привожу график, в котором Savage3D сравнивается с бывшим королем в категории цена/производительность — чипом Intel 740.

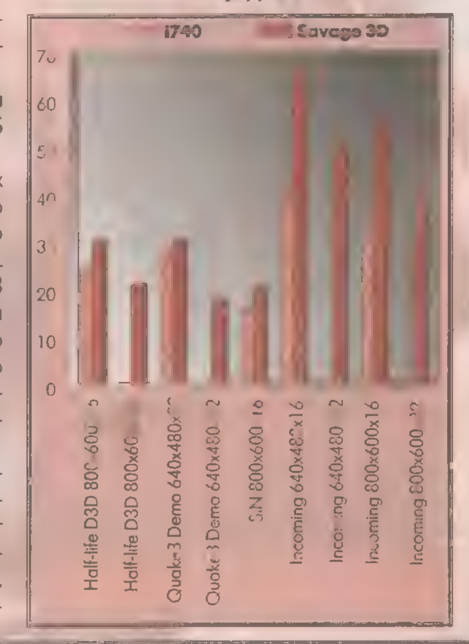
Конфигурация тестового компьютера — Celeron 300A, 64 Мб PC100, ASUS P2B-B, Quantum Fireball 6,4EX.

Как видно из таблицы, Savage во всех тестах обгоняет i740, хотя в OpenGL это преимущество едва заметно. Качество изображения у обоих чипсетов в OpenGL очень хорошее, а в Direct3D у чипа от S3 — значительно лучше. В новые драйверы от S3 включена поддержка 3DNow!, что также немаловажно для определенного круга пользователей. В итоге, при ориентировочной цене в $65 карта на S3 Savage3D действительно стоит таких денег.

Отдельно стоит упомянуть про родной API Savage'а — *MeTaL*. Он достаточно продуктивен и вовсю использует S3TC, что очень хорошо видно в оптимизированой под MeTaL версии Unreal. Еще одна «недокументированная» возможность чипа — его хорошая разгоняемость, поскольку Savage3D был одним из первых графических чипов, сделанных по 0.25 мкм технологии. Рекомендуется разгонять чип с помощью удобной утилиты настройки видео PowerStrip. Перед этим убедитесь, что в вашем корпусе хорошая циркуляция воздуха и есть дополнительный корпусный вентилятор. Не устанавливайте частоту выше 110/125 (частота самого чипа/частота памяти) — можете ненароком сжечь чип.

Так как *Savage3D* все же не принес ожидаемой коммерческой прибыли S3, компания, продемонстрировав свои возможности, решила малость подзаработать. На этот раз ожидается, что новый чип от S3 — *Savage4* — получит признание со стороны крупных производителей. Первые карты на Savage4 должны появиться в апреле. Чип обещает получиться толковым, а самое главное — дешевым, что означает и приемлемую цену для конечного потребителя. Ну что ж, посмотрим, скоро все станет на свои места.

Карту предоставила фирма N.I.S.
http://www.nis.com.ua



О ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ МЕРАХ

ПО ПОВЫШЕНИЮ НАДЕЖНОСТИ ПЕРЕДАЧИ ДАННЫХ ФАКС-МОДЕМА IDC 5614 BXL/VR.

Кузьменко СЕРГЕЙ
Технический директор IDC-Service Ltd.
mailto: koozy@idc.kiev.ua

В сервис-центре фирмы «Ай.Ди.Си.-Сервис» (Киев) в ходе всестороннего тестирования нового модема IDC 5614 BXL/VR были обнаружены некоторые факторы, ухудшающие связь, а также разработаны революционные методы устранения этих помех.

Немного теории: передача данных на скоростях, близких к 56K, приближается к физическому пределу телефонных линий как среды передачи сигнала. При работе на протоколе V.90 на цифровой АТС модем получает ступенчатый сигнал U(t) и «угадывает» текущее значение напряжения из 255 возможных 8 тысяч раз в секунду. Эти «ступеньки» и так имеют сглаженный вид из-за наличия у физической линии конечных значений индуктивности, емкости и сопротивления. Поэтому связь с использованием протокола V.90 чувствительна к специфическим электромагнитным наводкам от компьютера и блоков питания. Специфические наводки, несмотря на свое небольшое среднее значение, сильно затрудняют «угадывание» значений напряжений. Эти искажения заставляют модем либо снижать скорость, либо вообще переходить с V.90 на V.34 как более устойчивому протоколу.

В частности, если модем соприкасается с трансформаторами для звуковых колонок, то во внутренних цепях модема на сигнал накладываются очень сильные искажения. Блок питания компьютера действует на телефонный провод, если он провисает петлей в непосредственной близости от охлаждающего вентилятора сзади корпуса системного блока. Некоторые старые типы мониторов также вносят вредные шумы.

Что же делать пользователям, желающим повысить скорость доступа к Интернету?.. Ну, во-первых, не располагать модемы 5614 на/под трансформаторами или блоками питания. Во-вторых, не класть их на монитор. В-третьих, размещать телефонный кабель подальше от источников излучений, и ни в коем случае не допускать образования петель телефонным кабелем. Вообще, стоит выключить всю технику, создающую сильные электромагнитные поля: печи СВЧ, электрочайники, лампы дневного освещения, радиотелефоны. Очень хорошо себя зарекомендовали дополнительные экранирующие коробки для модемов, а также специально разработанные в IDC-Service телефонные кабели высокого класса защиты. Экранирующую коробку легко изготовить самостоятельно из поставляемой вместе с модемом картонной коробки, обклеив ее изнутри фольгой в два слоя. В задней стенке проделываются 4 отверстия — для шнура питания, кабеля RS232 и для двух телефонных шнуров (линия и телефонный аппарат).

Телефонные кабели высокой защиты представляют собой витую медную пару с экранирующей оплеткой и серебряной накаткой. По своим параметрам они лишь незначительно уступают звуковым кабелям High-End. В то же время наши кабели значительно дешевле, так как они полностью изготавливаются отечественным производителем. Такие кабели продаются в IDC-Service по заказу. Стоимость L метров определяется по формуле: 5+L*15 грн.

Ознакомиться подробнее с параметрами кабеля и некоторыми теоретическими выкладками можно на страничке **http://www.idc.com.ua/hiend.htm**

Декану факультета
Заведующего компьютерной лабораторией

ДОКЛАДНАЯ ЗАПИСКА

о поведении студента В.Хакеренко.

21 февраля сего года студент В.Хакеренко мешал занятиям в лаборатории демоническим смехом и периодическими выкриками «Всем вам гореть в геенне огненной!».

25 февраля сего года студент В.Хакеренко принес в помещение лаборатории сухой лед и разместил его за компьютером так, что создалась иллюзия пожара. Занятия были сорваны, а компьютеры залиты водой.

3 марта сего года студент В.Хакеренко принес в лабораторию деревянные счеты и перепроверял все компьютерные вычисления на них. На замечания по поводу шума отвечал, что это старый проверенный способ.

5 марта сего года студент В.Хакеренко мешал работе студентов тем, что пытался у каждого по очереди выяснить, как раздобыть Пентагоновские файлы с грифом «совершенно секретно».

10 марта сего года студент В.Хакеренко залез под стол с клавиатурой и некоторое время там работал. После этого начал жаловаться ассистенту на стесненные условия работы.

13 марта сего года студент В.Хакеренко пытался вставить картридж Ninetendo в дисковод лабораторного компьютера.

15 марта сего года студент В.Хакеренко во время работы на компьютере изобразил испуганное выражение лица и с криками «Боже! Они все-таки нашли меня!» выбежал из лаборатории.

17 марта сего года студент В.Хакеренко отключил компьютер и после этого долго жаловался, что «эта чертова железяка не хочет работать». После того, как ассистент включил компьютер, В.Хакеренко повторил процедуру.

21 марта сего года студент В.Хакеренко вошел в лабораторию с соцветиями крокусов в волосах и отрешенной улыбкой. После каждого напечатанного предложения он либо радостно смеялся, либо восклицал: «Ты просто прелесть!». Затем, войдя в экстаз, начал обнимать монитор и прижимать клавиатуру к груди; потом похлопал по плечу соседа, взлохматил волосы лаборанту и ушел с гордо поднятой головой.

Прошу принять меры.
25 марта 1999 года.

«МОЙ КОМПЬЮТЕР»
№13 2.04.99-8.04.99

Василий ПОПОВ

БЕЗ СЛОВ...

Невербальные методы общения, невербальные коммуникации, язык жестов — что кроется за данными научными терминами? Человеческие взаимоотношения основаны на общении. Что нового можно сказать об этом? Например, психологи понаписывали много толстых и умных книг. Большинство из них считают, что слова передают исключительно информацию, а жесты, мимика и пр. — отношение и к сообщению, и к сообщаемому. Итак, что же вообще следует понимать под словами невербальные коммуникации? Это — мимика, жесты, пантомимика, взгляд, интонации и т. д. Используем мы их, часто не контролируя себя, часто намеренно. И вот возникают проблемы: кто-то на кого-то «не так посмотрел», «не там» стал или выразился «не тем тоном». Умение оценивать по невербальным компонентам общения характер и скрытые мотивы поведения делового партнера, клиента, коллеги, начальника, друга, наконец, избавит вас от громких скандалов и никому не нужных сцен. А умения контролировать собственные жесты, мимику и манеру разговора помогут избежать досадных недоразумений в отношениях с людьми и, возможно, даже поспособствуют карьере.

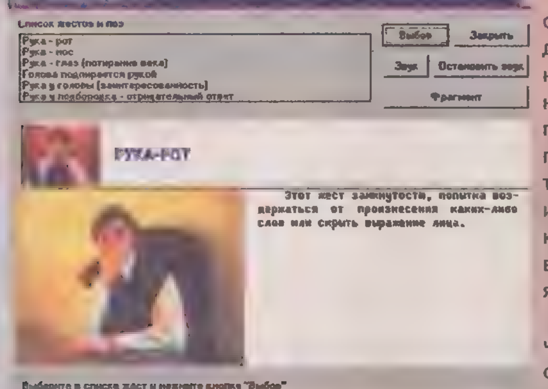


Именно об этом рассказывает мультимедийная обучающая программа **«Язык жестов в деловом общении»**. Она содержит необходимую информацию по ключевым понятиям, практические занятия и упражнения, а также контролирует усвоение материала.

Панель управления предельно проста. В верхней части экрана расположены девять пунктов меню: *«Общая информация», «Цели», «Методика», «Жесты», «Упражнения», «Контроль», «Помощь», «Релаксация»* и *«Выход»*. Последовательно нажимая на них курсором «мышки», вы узнаете, что же предлагается. Одна из существенных особенностей диска — он не нуждается в инсталляции.

В разделе ***«Общая информация»*** вас поднакачают в теории по заданной теме. Познакомят с ролью невербальных коммуникаций в человеческих взаимоотношениях. Вы узнаете не только о значении жестов и мимики, но и, например, о том, как влияет на людей беседующих обстановка в комнате (кабинете). Помимо этого, наконец-то, перестанет быть загадкой, когда жадно смотреть в глаза собеседнику, а когда лучше воздержаться. И многое, многое другое.

Раздел ***«Цели»*** содержит информацию о том, что должен знать и уметь человек к концу просмотра предложенного курса. А именно: 1) выработать представление о роли невербальных методов в общении; 2) уметь оценить психическое состояние собеседника, пристально наблюдая за его позой, мимикой, жестами и т.д.; 3) различать эмоциональное состояние собеседника по его позе, мимике и т.п.; 4) и уж, конечно, поднатореете в самоконтроле.



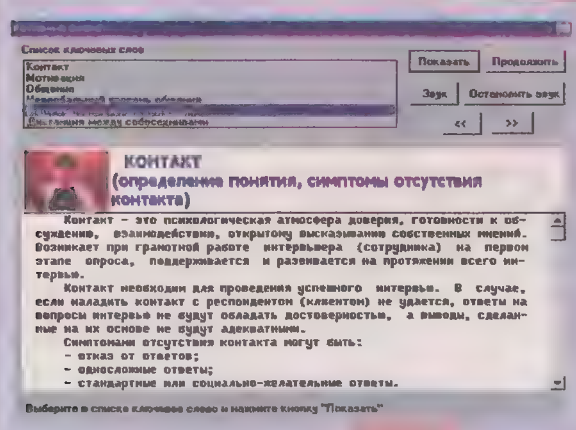
Выберите в списке жест и нажмите кнопку "Выбор"

«Методика» представляет собой методические советы людям, желающим познакомиться с невербальными методами общения. Отвечая на ряд вопросов, придется повспоминать свое прошлое и на собственном опыте убедиться, сколь важную роль играют невербальные коммуникации в жизни. Поэтому будьте внимательней — и многие неприятности сами собой исчезнут.

Пункт меню ***«Жесты»*** включает в себя описание и видеофрагменты наиболее характерных жестов. Не надейтесь найти здесь жестикуляцию, широко используемую представителями криминальной среды. В данной статье собраны позы и жесты, которые подсознательно воспроизводит человек в зависимости от настроения, психического и эмоционального состояния. Как вы думаете, что могут означать такие общеизвестные жесты, как скрещенные на груди руки или почесывание затылка, и поразмыслите, только ли привычка заставляет человека сидеть, забросив ногу на ногу? Уверен, вы узнаете много нового о самых заурядных жестах и положениях тела. Проанализировав собственную позу, выясните, какие тонкие чувства обуревают вас в момент просмотра данного диска.

Дальше расположены ***«Упражнения»*** — основа процесса обучения. Предлагаются три ситуации, в которых вы, сотрудник отдела кадров, будете общаться с человеком, пришедшим к вам на прием. Итог беседы зависит от того, какую позу вы посчитаете нужным принять и какие жесты будут использоваться в процессе разговора. Нажав на кнопку *«Ответ»*, появляющуюся на экране во время выполнения задания, вы узнаете мнение специалиста по поводу правильности ваших действий.

Из названия пункта меню ***«Контроль»*** понятно — здесь авторы диска намеревались выяснить, как вы усвоили



материал. Проще говоря, это сборник контрольных вопросов по всему материалу программы. На каждый вопрос дается ряд ответов, из которых лишь один или несколько правильных, в зависимости от задания. Ответив на все, вы узнаете, насколько усвоился предложенный материал.

Пункт меню ***«Помощь»*** состоит из двух частей: *«Навигация по программе»* — краткое описание пользования панелью управления и *«Аннотации»* — описание задач и возможностей программы.

«Релаксация», как опять же ясно из названия, поможет отдохнуть и снять непосильное напряжение, охватившее вас в процессе изучения. Здесь содержится три видеоролика с видами водопада Виктория и серфингистов, мужественно преодолевающих морские волны. Говорят, что ничто так не успокаивает нервную систему, как созерцание дикой природы.

Пункты меню ***«Общая информация»***, ***«Цели»*** и ***«Методика»*** включают по два подпункта: *«Ключевые слова»* и *«Контрольный вопрос»*. «Ключевые слова» во всех трех пунктах идентичны. Тут дается четкое определение словам и понятиям, с которыми вам придется сталкиваться в процессе обучения. Вы узнаете, что такое контакт. Поймете, в чем сходство и различие мотива и цели. Вероятно, четко определите для себя понятие общения. И может быть, поверите, что оно имеет три стороны (коммуникация, интеракция, социальное взаимодействие). Неужели не хочется выяснить, что же подразумевается под каждым из этих понятий? Да, еще раз прочитаете про «виды выразительных движений» — жесты, мимику, пантомимику и т.п. А вот и интересная информация о «зонах общения» человека: какую лучше всего выбрать дистанцию при разговоре, чтобы не смутить собеседника или не привести его в ярость. Ведь от таких мелочей, особенно если общаешься с незнакомым человеком, часто зависит первое впечатление, определяющее всю противоречивую гамму их взаимоотношений в будущем.

«Контрольный вопрос» — это мини-экзамен по пройденной теме.

Конечно, изучение этого диска не сделает вас эдаким Шерлоком Холмсом, легко ориентирующимся в «лабиринтах душ человеческих». Кстати, создатели программы честно предупреждают об этом с самого начала. Следует предвидеть также и заявления вроде такого: «Ничего нового в этом нет и нечего пережевывать прописные истины!». Все правильно. Психология человеческих взаимоотношений — это то, с чем мы каждый день сталкиваемся на практике и, следовательно, волей-неволей знакомы с материалом. Но знать эти принципы и уметь применять их — абсолютно разные вещи. Мультимедийная обучающая программа «Язык жестов в деловом общении» знакомит вас только с ключевыми моментами невербальных методов общения. Те, кто серьезно заинтересовался этим вопросом, без труда найдут себе более полную информацию. Серьезной литературы на эту тему в последнее время вышло предостаточно. Создатели диска рекомендуют его в первую очередь сотрудникам отделов кадров, журналистам и «деловым людям». Но, как нам кажется, знание особенностей невербальной коммуникации принесет пользу любому человеку.



Релаксация

Предлагается небольшой отдых.

Продолжить Повторить

ДА, БЫЛИ ЛЮДИ В НАШЕ ВРЕМЯ

Интервью брал Роман РАВВЭ

Вполне очевидно, что большинство пользователей рассматривают компьютерные сети как источник информации. Соответственно, сети во многом должны быть похожи на другие масс-медиа. И это утверждение верно. Но существует одно исключение — некоммерческая сеть. Когда средства масс-медиа играют стратегически важную роль (например, во время государственных переворотов), контролируемые спецслужбами коммерческие сети либо вообще перестают работать, либо становятся источником только строго определенной информации. Некоммерческие структуры продолжают всесторонне освещать события.

Ярко иллюстрирует вышесказанное ситуация, сложившаяся в Москве в августе 91-го, когда некоммерческая сеть FidoNet оказалась единственным масс-медиа, откуда можно было узнать, что же на самом деле происходит в столице.

А теперь Вашему вниманию предоставляется интервью с одним из тех, благодаря кому Fido сыграло столь значительную роль.

***Иван Рябов**, фидошник (в августе 91 перетащил станцию в Белый Дом и рассылал сводки во все концы мира).*

Иван Рябов: На тот момент FIDO из себя представляло совершенно иную вещь, нежели сейчас. Мы знали друг друга практически поголовно в лицо и общались не только по почте. Все были абсолютно узнаваемы даже по стилю общения. Для меня это начиналось так.

Это был самый конец 90, начало 91 года. Сначала мы познакомились с relcom'ом (первым российским Интернет-провайдером) и среди UseNet'овских ньюсов вычитали про Kremlin BBS. И на кремлине мы нашли список других московских бибиэсок. Где-то штук 10 в Москве было бибиэсок. И мы повадились читать эхи на BBS у Макса Михеенко. Кроме того, там можно было позвать сисопа и поговорить с ним. То есть вместо того, чтобы поговорить по телефону, два идиота разговаривали руками. Так мы познакомились с Максом и стали у него поинтами. Вообще тогда мы находились в состоянии некоторой эйфории — компьютерные сети были для нас самой настоящей фантастикой — то, о чем мы когда-то читали в фантастических рассказах. Наверное, сотовый телефон сейчас — фигня, по сравнению с тем, чем тогда был модем. Передать это эмоциональное состояние невозможно: когда к тебе это само в руки приплывает, ты просто не знаешь, что с этим делать. И первым в нашей компании, кто сделал свою бибиэску, был Гриша Никанов — XTalk. Я этим делом тоже заболел. И мне предложили участвовать в проекте банка «Менатеп»: то есть у меня появилось и свое железо, и свободная телефонная линия. И к моменту первой общесоюзной сисопки я уже построил всю техническую часть, и мне удалось вытянуть из Квитека (Pete Kvitek — тогдашний R50C) номер. Вот таким образом появилась Koza Nostra BBS. И вот на этом месте «коза по имени Ностра» и встретила тот самый знаменательный факт, о котором ты меня хотел расспросить.



Вообще для меня ПУТЧ достаточно интересно начинался. Я, как любой нормальный фидошник того времени, по ночам жил, а днем отсыпался. На работу обычно приезжал где-то в 2-3 дня. И вот я мирно лежу, сплю (как сейчас помню в одежде — лень было раздеваться). Вдруг звонит мне подружка из Калуги — спрашивает: «Че у вас там в Москве происходит?» Ну я говорю, что ничего не происходит и, как бы это по мягче сказать, мне как бы все до фонаря — ну что может человек сказать, когда его пытаются разбудить. А она: «Ты что — у вас там война, у вас там танки...». Я говорю: «Какая война, какие танки?! Я не так давно спать лег — все было нормально. Да и щас как бы тихо и спокойно, стрельбы не слышно». Она говорит: «Включай скорее телевизор». Включаю телевизор, а там любимое «Лебединое озеро» и шайка ГКЧП'истов, что-то вещающая. У меня глаза, значит, лезут на половину пятого. А один из моих друзей работал в МИДе. Я звоню в МИД и говорю: «Сережка, объясни, че происходит?» Он говорит: «Ты знаешь, я сам толком ничего не понимаю. Я тут у окна стою, смотрю на Садовое Кольцо, и по кольцу идет колонна танков...». Ну я, естественно, говорю: «А куда?» А он: «Ты знаешь, точно определить невозможно, но по-моему на Красную площадь». Я в полном шоке — ничего понять не могу. А когда стало ясно, что угроза не внешняя — еще меньше стал понимать. Информации никакой ни по радио, ни по телевизору — все глухо. Я быстро собираюсь и чешу на работу. А первым делом, с чего начиналась моя работа, — шел в кафе. Занимал очередь, обедал — я один жил, дома всегда было голодно. А там народ уже гудит, обсуждает это дело. И я, значит, стоя в очереди, стал соображать, что это переворот, что это коммунисты берут власть в свои руки. Тем не менее, я закусил нормально, пообедал и (еще одна маленькая тонкость — моя работа находилась практически через дорогу от «кошмаров» (Nightmare BBS) первым делом, естественно, пошел не на работу, а к Фариду (сисоп «кошмаров» — тогдашний N50C). Фарид сидит взъерошенный, всклокоченный весь; весь народ собрался — Владька Ухолкин, Борька Дятлов...

На самом деле эти ребята сделали если не больше, то во всяком случае не меньше, чем я. Я говорю: «Фарид — че происходит?» Он подводит меня к компьютеру и дает почитать письмо от какого-то голландца что ли, в общем, откуда-то из Скандинавии. На английском, естественно, примерно такого содержания: «Ребята, мы знаем, что у вас там происходит, и если вы живы, то дайте о себе знать, да и поможет вам Бог...». Ну я типа: «Фарид, может они нам расскажут, что происходит?!» Он говорит: «Фигня. Борька Дятлов недавно приехал из центра, там солдаты, войска; он уже поговорил с солдатами, они сказали, что не будут в людей стрелять».

Ну и собралась какая-то информация — кто-то позвонил, кто-то приехал, чего-то рассказал. И мы с Фаридом решили, что это дело нужно перевести на английский и отослать голландцу. Потом подумали, что если эти беспокоятся, то и другим нужно отослать. Решили это дело продублировать финикам, в Прибалтику и еще куда-то. Фарид поехал домой — звонить в Финляндию, все это отправлять, а я пошел на работу. И вот мы сидим с приятелем Вовкой Яблонским, слушаем «Эхо Москвы» — это была последняя радиостанция, которая еще работала тогда и передавала новости. Я эти но-

вости впечатывал и отправлял по сетке, что было совершенно не лишним — поскольку вообще по России какие-то новости существовали только в Москве. По остальной стране просто был глушняк, там народ не знал вообще, что происходит. Поэтому FIDO сыграло исключительно положительную роль. Это, наверное, единственный раз в истории FIDO, когда оно отработало себя на чисто технологическом уровне — то есть FIDO было единственным из средств информации, которое могло куда-то проникнуть. Это была совершенно отвязно-неформальная вещь, которую можно было обрубить, только отключив все телефоны.

Ну вот самый известный из казусов: ребята во Пскове печатали листовки из тех сообщений, которые мы генерировали, причем печатали на типографии псковской дивизии и расклеивали по городу. А в это время псковская воздушно-десантная дивизия стояла вокруг Белого Дома и чуть ли не готовилась к его штурму. И где-то около часа ночи «Эхо Москвы» тоже вырубают, то есть в эфире полная тишина. Мы с Яблонским сидим, решаем: «А че делать-то?» Подумали, «почесали репу» и решили, что единственный выход — идти на дорогу ловить тачки — таксистов, которые едут из центра, и спрашивать у них — может быть, они чего-нибудь знают. Ну так и сделали. Послали Яблонского на большую дорогу, он тормозил тачки, из них выуживал информацию, какую мог. Таксисты с удовольствием с ним этой информацией делились. Яблонский мне это дело приносил, я вбивал-впечатывал и отправлял Фариду, Максу и Мишке Браво в Питер. И тут Яблонский вспоминает, что у его начальника жена в Белом Доме работает. У меня тогда еще не было мысли попасть в Белый Дом — просто порыв какой-то душевный, что нужно что-то сделать, предпринять, и я говорю: «Звони!». Короче, Вовка договорился с начальником, что он выяснит у жены какую-то информацию, а жена сказала: «Пускай сюда приезжают и сами все выясняют». Договорились, что нас пропустят в Белый Дом, а там разберемся.

Ну, я беру «Коза Ностру», сливаю всю на дискету, модем подмышку, с Яблонским ловим точку и «чешем». Там, действительно, нас встретили, пропустили и сказали, что у них пресс-центр на 11 этаже. «Вы «хиляйте» туда, а там че найдете — то найдете». Мы «прихиляли» на 11 этаж, заходим в какую-то комнату — стоит компьютер, никого нету. Я сливаю все с дискеты на компьютер, цепляю модем и вдруг прибегает тетка какая-то: «А-А-А-А — МОЙ КОМПЬЮТЕР!!!» В общем, мы ей объяснили-рассказали, она сказала: «Ну ладно, мне все равно сейчас не до компьютера — работайте». Часть новостей передавалась внутри Белого Дома по громкой связи, а основная часть «рождалась» в зале заседаний и на балконе 3-го этажа — откуда потом была объявлена независимость. Мы просто мотались по этажам, набирали свежие новости, я это дело вбивал и отправлял Фариду и Максу.

И по телефону с Фаридом мы договорились из наших сообщений сделать международную эху. Это была первая «рожденная» нами международная эха — называлась она *USSR. INTERNATIONAL*. То есть Фарид переводил то, что я генерю, и отправлял к финикам, а финики — в Штаты, в Англию — в общем, по всему миру раскидали. Спать мы почти не спали, а есть там было чего. Единственная проблема возникла, когда какой-то идиот «ляпнул», что Пуго, перед тем как застрелиться, отдал приказ спецназу о штурме Белого Дома. В общем, мы поняли — максимум полчаса Белый Дом продержится. При этом, осознав всю обреченность, большое количество стульев просто на дубины разодрали. Поэтому там перестало быть на чем сидеть. В общем, мы собирали текущую информацию о развитии событий и просто гнали в мир — принято такое-то решение, такая-то дивизия перешла на сторону Верховного Совета, Пуго застрелился, за Горбачевым полетели...

«МК»: Почему там не вырубили телефон?

ИР: В то время телефон, как медиа для массовой информации невозможно



было представить — к этому несерьезно относились. Более того, к этому и сейчас не очень серьезно относятся, это, может быть, и к лучшему. И не столь интересен рассказ про Белый Дом, а вот то, что будет, — достаточно интересно, причем именно применительно к FIDONet'у. Потому что, может так получиться, FIDONet второй раз в своей жизни сыграет роль, может быть единственного средства массовой информации. Весь Интернет находится под колпаком у ФСБ. То есть хосты интернетовские вырубаются обычным выключателем, потому что это коммерческие организации. Интернет в данном случае FIDONet'у не конкурент. То есть если здесь начнется переворот и действительный зажим информации, то FIDONet — единственная возможность что-то передать. А отключить все телефонные станции — нереально. Не знаю, что из себя сейчас представляет FIDONet, но знаю точно — то, что сделал я в 91-м, мог сделать любой другой. Уровень сознания людей, из которых состоял FIDONet, был достаточно высок — мы смогли за несколько часов сплотиться и стать монолитной структурой, причем структурой, состоящей из людей, проживающих в разных городах. И каждый понимал, что он делает и что могло случиться, если переворот не провалится. Мы сознательно на это шли — нас на это хватило. Хватит ли на это людей, сейчас работающих в FIDO, — это для меня вопрос.

ПО АСФАЛЬТУ

ОКОЛОМУЗЫКАЛЬНЫЕ НОВОСТИ

от Шарлотты Плющ и В. Щильного

В результате четко спланированной медиа-кампании сердца украинских слушателей покорил ансамбль Ованеса Майского. Ованес и его друзья уже целый год слушают, пишут и играют классическую музыку. Закончив на «хорошо» и «отлично» первый класс музыкальной школы, они сразу вышли на большую сцену, и стали пользоваться заслуженной популярностью в широких кругах персонажей с около- и неначатым музыкальным образованием. Все желающие продемонстрировать знакомым свою любовь к популярной классике побывали на концертах и спешно приобрели компакт-диск «Канечно, он, Ованес».

Проект альтернативной бардовской песни организовал известный своей любовью к рок-акустике и пению стихов художественный руководитель ВИА Blemish Виктор В. Пушкар. Вот что сказал Виктор В. на устроенной по этому поводу пресс-конференции: «Я — за «живую» музыку. Которая играется на «живых» компьютерах, ритм-машинах и синтезаторах. Только в такой музыке может быть настоящий драйв и настоящие, возвышенные чувства. Когда Вы приходите на концерт, и на кнопку play на компакт-вертушке нажимает ассистент звукорежиссера, а не сами музыканты группы, это просто нечестно по отношению к слушателю. В своей новой бардовской программе я пою стихи под ритм-машину со звуками акустических инструментов. И компакт запускаю вот этим самым пальцем (демонстрирует журналистам длинный музыкальный палец)». Барды, возьмитесь за руки, за ноги, а лучше — сразу за головы.

Группа Комувнос выпустила новый альбом «Супер-Низ». Диск содержит мультимедийную видеодорожку «Стимулюй Себе». В которой похожий, мягко говоря, на Котовского, солист группы стимулирует свою голову энергичными движениями обеих рук, а в конце трека из отверстия в верхней части головы брызжет маслянистая жидкость. На экране Вашего монитора остается пятно, впрочем, легко удаляемое обычной гигиенической прокладкой.



ТЕХНИЧЕСКИЕ НОВОСТИ ОТ ВИКТОРА В.

Фирма *Turtle Blaster* выпустила новую звуковую карту *Solovky Plus*. Она предназначена для тех, кто все равно редко включает звук на машине. Все General MIDI-звуки передаются тембром Piano 1; число выходных каналов ограничено до одного, а секция 3D-эффектов — до полутора D.

Новая музыкальная программа для ди-джеев *Explosion* разработана фирмой *Dance Mofo Grooves*. Пользователь вводит в машину название стиля, темп, величину happy/radical от 1 до 10 и свой адрес. Через считанные секунды на дисплее высвечиваются координаты ближайших магазинов, где продается такая музыка. А еще через пару дней винил и (или) компакты крутятся на вертушках. В русифицированную версию программы включены стили «блатняк» и «медляк».

Новую модель проигрывателя .mp3 выпустила фирма *Sprosoniq*. *Spl-333* оснащена 32 Mb флэш-памяти, портативным жестким диском емкостью 500 Mb; она поддерживает степени сжатия от 1:1 до 1:64. А для тех, кому памяти в приборе все равно мало, предусмотрена возможность подключения панели мини-дисков (см. фото).



ИМЕЮЩИЙ УШИ собирался провести конкурс «Людина року» и наградить первой премией в этой номинации Мика Джаггера. Но, чтобы избежать возражений со стороны юридических лиц, обладающих авторскими правами на это название, мы решили ограничиться конкурсами *«Людина Гранжу»*, *«Людина Джазу»* и *«Людина драм-енд-бейсу»*. В результате трехдневного заседания жюри в конкурсе победили соответственно Полли Джин Харвей, Йен Гарбарек и Голди. Приз в номинации «Людина Попу» в очередной раз получила Мадонна.



О месте и времени проведения церемонии награждения будет объявлено дополнительно. Желающие получить пригласительный, шлите письма. Не забудьте указать предмет — **Uhi@Tzeremony**. Также имейте в виду, что наше мероприятие будет эксклюзивным и элитарным. Его будут показывать по установленному в месте проведения церемонии телевизору. Желающие могут подойти к объективу камеры и увидеть себя на экране. Напоминаем, персонажам с домашними животными, в спортивных костюмах, малиновых пиджаках, куртках с надписью Los Angeles Kings и тапочках без задника вход строго воспрещен.

Декоративно-прикладное агентство *«Траектория Га?»* формирует хор украинских поп-певиц для съемок видеоклипа «Мы вороны». Участницам на время съемок будут нарисованы радикально черные губы, звезды под глазами и приклеены длинные черные же волосы. Консультантами продюсера выступят Факс Модеев (Россия) и Джин Симмонс (США), известный своим участием в KISS.

Дэз-дум-глэм-хард-кор-группа *The Efreytors* закончила работу над дебютным альбомом, который будет называться «Кирзовый Hell». В ближайшее время музыканты планируют выступить на следующих крупнейших фестивалях: «Поздняки — 99», «Оболонь-Троещина-Транзит», а также на празднике во Дворце культуры железнодорожников.

Молодая певица Коля Юнакова подписала контракт со студией *«Rose@Baum Productions»*. Альбом Коли «Та я вже прийшла (що далі нема куди)» появится в магазинах по окончании промо тура по ... ночным клубам Гостомеля, Боярки и Дымера.

Не обошлось без эксцессов на последнем сейшене в киевском киноклубе. Поклонники рэповой группы *«Попу прорвало»* поссорились с фанами панк-команды *«Голимый запор»*. С большим преимуществом в драке победили приехавшие по вызову бойцы подразделения «Беркут».

Певица Карамелия на днях заявилась прямо в редакцию «Моего компьютера» и потребовала аудиенции Шарлотты Плющ. Добившись оной и назвав происходящее действо пресс-конференцией, Карамелия рассказала о своих планах на будущее. Планы молодой певицы оказались малоинтересными как для Шарлотты, так и для остальных членов редколлегии. Редакция впредь оставляет за собой право самостоятельного выбора исполнителей, о которых будут писаться материалы.

На последнем сборнике русско-украинского шансона «Возьмемся за руки, братва» представлены Марина Подольская с песней «Зона божевільна», Могилья Наталевская с лирической «Другой девчоночкой моего пацаненка», Михаил Шумутдинский с гимном (ударение на первом слоге) «Щипач на Брайтоне», группа «Переломаны Буреломами» с хитом «Побег, в натуре, вора с кичи», Харик Кричевский со шлягером всех времен и народов «Дымерянка, дымерянка, дымеряночка» и другие не менее талантливые исполнители блатной, приблатненной и просто жалостной песни.

Группа *«Вхід повз вихід у»* послала гневное письмо в адрес некоторых российских исполнителей с требованием немедленно прекратить тырить чужие идеи. На вопрос «Чьи именно идеи и кто тырит?» участники ВПВу ответили: «Да «Гости из будущего», например! Мы только решили сочинить хит «Беги от меня», как эти жлобы его уже записали и раскрутили!». Российская команда хранит настороженное молчание. Наши же ребята сели за обличительные телеги в адрес U2, Tricky и Portishead.



Примеру ВПВ (в смысле написания гневного письма) собирается последовать известный певец Павлик Морозов, обиженный Филом Куркумовым.

В новостях использованы материалы искусственного агентства «Шарлатан Промошнз»



ТАМ, НА НЕВЕДОМЫХ ДОРОЖКАХ

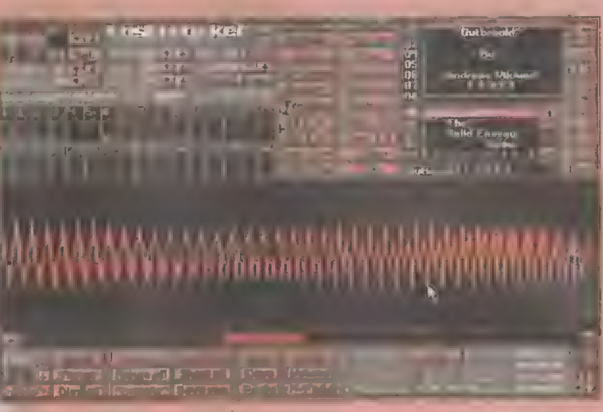
Александр ШТАНЬКО

ИЗ ЖИЗНИ ТРЕКЕРОВ — 3

«Сегодня — самый большой день, который я когда-либо знал, не могу жить завтра, мне пришлось бы ждать этого слишком долго...» (ft2.0x Manual)

Продолжаем рассказ о программе ***Fast Tracker 2.09***. На панели слева от таблицы размещения инструментов находятся два ряда функциональных кнопок — мы уже писали о назначении *Config.* и *Disk op.* ***About*** — рекламная заставка с трехмерным звездным небом (количество звезд можно выбирать в Config.). ***Nibbles*** («кусачки») — игра (оригинально ☺) наподобие *Pitton* (змейка, поедающая цифры). Под звуки только что написанного шедевра можно поиграть с кем-то или самому. ***Zap*** — очистка. Предлагает удалить инструменты либо редактированные шаблоны, или все вместе.

CD-Dumper (Dump — загружать, сваливать в кучу) — весьма интересная функция (внимание: под Windows она не работает!). С ее помощью, во-первых, можно прослушивать компакт-диски, а во-вторых, вырезать и использовать как инструмент выбранные фрагменты. Таким способом реально нарезать ударные, а также ритмические петли. Имеются настройки dump-ирования. Кнопка *Sinh.* — улучшает качество воспроизведения за счет понижения скорости считывания. Имеются две горизонтальные прокрутки. Верхняя — отображает подлежащий записи в инструмент с выбранной композиции временной участок. Если у вас 32 Мб «оперативки», то реально можете записать свыше 3-х минут в 16-битном качестве, либо вдвое больше — в 8-битном. Нижняя прокрутка дает возможность перемещаться по композиции и выбирать отрезок, который необходимо записать. Выбор самой композиции на компакте производится кнопками, расположенными справа вверху (они появляются, если музыкальный компакт установлен в CDD). CD-Dumper включается одновременно с редактором самплов.



Extend — режим расширенного рабочего окна. Наряду с таблицей шаблона, на экране также присутствует и таблица инструментов. Такой режим бывает очень удобен. *Transp.* (транспозиция): представьте, что по написании аранжировки под чей-то голос вдруг выясняется, что вокалист не «тянет» в данной тональности и композицию необходимо «переложить» на несколько полутонов вниз либо вверх. Именно в этом случае и окажется незаменимой табличка Transp. Используя ее, можно поднимать (опускать) в тоне всю композицию, отдельные треки (на которых находится курсор редактирования), паттерн и блоки (блоком считается выделенная светлым тоном часть трека либо нескольких треков). Чтобы отметить нужный участок паттерна, кликните мышью на окне редакции и тяните вниз и вправо (можно влево), при этом паттерн будет проигрываться до выбранного вами места, а курсор мыши оставлять за собой светлый тон. Если вы поднимаете (опускаете) по высоте всю композицию, не забудьте потом вернуть в исходный тон партию шумовых и других не нуждающихся в транспозиции инструментов.

I.E.Ext. — используется для настройки MIDI-клавиатуры. ***S.E.Ext.*** — содержит ряд полезных функций: *Backw.* (графический реверс) — выворачивает сампл «задом наперед», актуален при редакции шумовых инструментов; *Echo* (эхо) — возможно использование при записи некоторых партий с плавно нарастающим звуком, но после применения данного эффекта к инструменту с идеально звучащей петлей необходимо перенастроить точки зацикливания (для устранения щелчков). Наконец, *Resample* — изменение частоты самплирования. По сравнению с профессиональными волновыми редакторами, работает грязновато, но применяться может. Операция бывает полезна и при переносе инструмента из одной октавы в другую.

Mix Smp. — смешивание самплов. Последнее осуществляется в специальной таблице инструментов. Активный — первый — инструмент выделяется светлой полосой (его можно подписать: наведите мышь и кликните — появится мерцающий курсор, после подписи — Enter). Второй — тоже светлым тоном — отмечается в столбике, где обозначены порядковые номера инструментов. При микшировании обязательно укажите, в каком динамическом соотношении следует производить смешивание. Результат микширования запишется вместо партии активного



инструмента. Учтите, что амплитуда микшированного инструмента уменьшится вдвое, и потому ее необходимо будет увеличить в редакторе самплов.

Copy ins. и ***Xchg ins.*** — отмеченные инструменты меняются местами. Также в Fast Tracker 2.09 предусмотрено несколько конверторов из форматов, применявшихся в подобных редакторах ранее (FT2 может загружать файлы с любым расширением). ***ADD*** и ***SUB*** — добавляют и уменьшают количество редактируемых треков. ***Smp. Edit*** — редактор самплов. Исключительно удобен: большой рисунок образца, есть горизонтальная закладка для перемещения видимой зоны при увеличении. В нем *Wawe* — проигрывает образец с учетом точек зацикливания. *Range* — проигрывает только выделенные (для этого используется левая кнопка мыши) участки. Правая кнопка служит для рисования собственного рисунка сампла. (В некоторых случаях получается. Лучше потренируйтесь на очень коротких петлях).

Display — проигрывает образец без учета точек зацикливания, соответственно. ***Show r.*** — расширяет выделенную область сампла на весь экран. ***Range all*** — выделяет светлым тоном весь образец. В ***Sample***, выводящем панель для оцифровывания звука (sampler), настраиваются частота дискретизации, громкость входного сигнала, включаются необходимые входы. Для активации нажмите *Rec.* Повторное нажатие функцию деактивирует. ***Zum out*** — увеличивает (пошагово) видимую часть образца. ***Show all*** — выводит на экран весь образец. ***Save rng.*** — сбрасывает на диск выделенную часть (под Windows не работает). ***Cut*** — удаляет выделенную часть. ***Corp*** — оставляет выделенную часть образца, все остальное удаляет. ***Volume*** — амплитуда сампла. Устанавливает громкость выделенной части, при этом начальная и конечная амплитуда могут разниться. Если вы хотите увеличить громкость без изменения формы устанавливайте одинаковое числовое значение начала и конца образца. Последний по амплитуде должен вмещаться в отведенное для него место, иначе будет слышен неприятный треск перемодуляции. Исключение составляют некоторые шумовые инструменты, а также специальные перемодуляции.

Кнопка ***No loop*** по умолчанию выключает зацикливание. ***Forward*** — включает его методом последовательного проигрывания между точками зацикливания, при этом в начале сампла появляются маркеры, нижний — конец цикла, верхний — начало. Расставьте их в нужных местах. Умение правильно зацикливать самплы вырабатывается по мере накопления практического опыта. Достаточно важно учитывать тембр звука, точки резкого изменения волновой формы и модуляции. Основными проблемами, с которыми вам предстоит столкнуться, являются резкие изменения оттенков звучания и щелчки, а также трансформация основного тона звучания (при зацикливании на уровне одного периода). Здесь же имеются функции точного позиционирования точек зацикливания — *repeat* и *replen*. ***Clr.S*** — очистка экрана (удаляет образец). ***Min.*** — минимизирует сампл (актуально в самплах с точками зацикливания, удаляет остаток после финальной точки).

Кнопки ***8*** и ***16-бит*** отображают разрядность сампла. 16-битный образец в Fast Tracker 2.09 можно конвертировать в 8-битный. Иногда это звучит достаточно убедительно (в качестве LoFi-эффекта). Можно конвертировать и обратно, но результат не оправдывает затраченных усилий: просто загрузите систему воспроизведением пустых младших разрядов.

Instr. Ed. — редактор инструментов (включается из основного меню). В левой его части расположены два графика. Верхний — редактирование ADSR-кривой, нижний — переменной стереопанорамы. Проставленная в квадратике в верхнем левом углу каждого графика птичка активизирует свойства последнего. Характеристики графиков изменяют, передвигая при помощи мыши соединенные линиями точки, по которым они строятся. График предоставляется в координатных осях x и y (по x — время, по y — амплитуда). Функции *add* и *del* — добавляют и убирают количество точек в графике. *Sustain* — вводит соответствующую метку, которую можно присвоить определенной точке графика. *Loop* — активизирует точки зацикливания; также назначается определенным точкам графика.



Справа расположены настройки общей громкости, стереопанорамы, тона и вибрато. ***Tune*** — производится очень тонкая настройка тона инструмента. ***Fadeout*** — время послезвучания инструмента (по умолчанию, максимальное). ***Vib. Speed*** — скорость вибрато. ***Dept*** — устанавливает время включения вибрато. ***Sweep*** — глубина эффекта. Под описанными настройками размещаются четыре кнопки с формами вибрато. Снизу справа есть *oktave up-down* — манипуляция инструментом на октаву вверх или вниз, *halftone up,-down* — соответственно, оперирование полутоном. Внизу находится окно музыкальной клавиатуры в 8 октав. На каждой клавише — цифра (по умолчанию — 0), отображающая номер сампла в таблице *layer* (layer — слой, но в данном случае подразумевается еще и разделение по зонам клавиатуры). Для активации названных инструментов выберите номер из таблицы layer и кликните мышью на соответствующих клавишах (при этом номер на них также изменится).

Rec. song и ***rec. pattern*** — во время проигрывания включают в отмеченных дорожках функцию записи (удобно при использовании внешней клавиатуры). Выход в режим редакции производится нажатием на клавишу пробел. Кнопки ряда *1,Q* и *A,Z* — соответствуют двум октавам. *F1 — F8* — переключение октав. Расположенные на клавиатуре справа *Alt* и *Ctrl* — включают проигрывание шаблона и всей композиции, соответственно. *Caps lock* — активирует функцию Sustain. *Tab.* и *tab+shift* — переход с дорожки на дорожку. С командами эффектов и действующими комбинациями «горячих» клавиш вы можете ознакомиться в Help.

Ефим БЕРКОВИЧ

Never be

КОГДА СПЯЩИЙ ПРОСНЕТСЯ...

Читателям нашей газеты не приходится лишний раз рассказывать о том, насколько популярны в народе пошаговые стратегии и RPG. Казалось бы, сделать что-либо новое в этих пользующихся заслуженной любовью геймеров всего мира жанрах практически невозможно. Однако, доселе не известная никому фирма Utopic world сумела полностью поломать не только привычные стереотипы, но и объединить все лучшее, что было в наиболее известных и занимающих первые строки во всевозможных рейтингах пошаговых стратегиях и RPG, в новой игре — ***Never Be****.*

Взяв в руки коробку с Невер Би, я совершенно не думал, что приобщаюсь к шедевру, который не только окончательно перевернет мои представления о компьютерных играх, но и заставит отложить далеко на полку диск с третьими Героями.

Сюжет игры вначале кажется весьма незамысловатым. Некое королевство веками жило в мире и процветании. Однако с недавних пор до короля Людовикуса стали доходить сведения об исчезновениях детей и пугающие слухи касательно появившихся на границах призраках. А в один прекрасный момент жители целой провинции словно растворились в воздухе: во всей округе не осталось ни одного человека — старого или малого. Не зная, как справиться с подобными неприятностями, король идет к придворному астрологу, дабы испросить совета у звезд. Астролог рекомендует своему повелителю обратиться к Спящим. Вначале ни Людовикус, ни его свита не понимают, о чем речь. Однако, чуть подумав, один из министров вспоминает о находящихся в вечном заключении маге Норграде и его друге воине Амдоре. Когда-то, много тысяч лет назад, магией и мечом прошлись они по просторам королевства и едва не отобрали власть у предков короля Людовикуса. Не имея возможности уничтожить сверхлюдей физически, придворные маги наложили на них заклятие вечного сна. Естественно, король задает вопрос — что помешает кому нибудь из них, проснувшись, попытаться снова захватить власть в свои руки вместо того, чтобы защищать законную монархию с мечом или жезлом в руках. И тут кто-то из [illegible] время вспоминает [illegible] артефакте Ксене, издревле хранившемся в дворцовой сокровищнице. Выполненный в виде обруча артефакт, будучи одет на голову любому разумному существу, в случае непозин[illegible]го [illegible] сто выжигает ему все содержимое черепа. К сожалению, Ксен существует в единственном экземпляре, и потому разбудить можно только одного из Спящих. Именно на этом и заканчивается предыстория и начинается игра. Как вы уже могли догадаться, именно вам придется решать, кого возвращать к жизни, так как именно один из двух ныне спящих персонажей и будет вашим основным героем. Сделав свой выбор, вы попадаете в меню создания персонажа. По всей видимости, долгие годы, проведенные в сонном состоянии, весьма ослабили главное действующее лицо этой истории поэтому не надейтесь, что вам сразу будут доступны любые заклинания или что вы вмиг освоите все приемы владения мечом. Но в принципе, чего-то подобного и следовало ожидать — странно если бы было по-другому. О меню создания персонажа дополнительно рассказывать не стану: оно выглядит достаточно привычно для всякого, кто хоть раз занимался этим несложным, но весьма ответственным делом — исполнял обязанности игрового Демиурга.



Итак, ваш персонаж создан. Получив от короля достаточно скромную сумму «на пропитание», вы покидаете замок. Рассудив, что начинать поиски неизвестного врага логичнее всего именно с обезлюдевшей провинции, вы направляете свои стопы туда. Вначале меня весьма раздражало, что, израсходовав все свои очки действия, мой персонаж каждый раз останавливается и ждет, пока к нему не подойдут все, кто находится в поле его зрения. Однако постепенно я втянулся и начал получать особое удовольствие от попыток угадать, кто из NPC постарается войти со мной в контакт, а кто, напротив, вознамерится убежать, не вступая в переговоры. К счастью, на первых пяти локациях ни единая живая душа не пытается напасть на героя. Используйте передышку для сбора различных предметов и денег. Также рекомендую догонять всех, кто пытается избежать встречи с вашим протеже: пригрозив непослушному персонажу мечом или заклинанием, вы сможете узнать достаточно много полезной впоследствии информации. Не забывайте заходить и во все встречающиеся по пути строения. Ежели они охраняются монстрами, вас об этом предупредят, а нет, то наверняка раздобудете там что-либо ценное.

Но вот наконец вы добрались до опустевшей провинции. Сразу идите на юго-восток локации — там найдете телепорт, который перенесет вашего персонажа в место, где ему и предстоит действовать практически все оставшееся время.

В дальнейшем стратегию предстоит разрабатывать в зависимости от того, играете вы за мага или за воина. Первый способен строить новые города, а воину эта функция недоступна. Однако маг даже заручившись поддержкой союзников не в состоянии взять приступом вражеский город ранее 12-15 уровня своего развития, тогда как воин самостоятельно достаточно спокойно штурмует укрепленный замок уже на 4-м. Также Амдор в одиночку способен контролировать как минимум в полтора раза больше населенных пунктов, чем чародей.

Особо следует отметить глубокую продуманность подхода к выработке принципов системы набора опыта, продемонстрированную создателями Never Be. Естественно, вы получаете опыт в сражениях, кроме того, так же, как и в третьих Героях, по ходу следования вам могут попасться строения, и experience вам повысят просто за заход в них. Но нигде ранее я не встречал ситуации, чтобы очки опыта набавлялись за каждый населенный пункт, попадающий под контроль вашего персонажа. Естественно, рост баллов напрямую зависит от отношения к вам жителей города, его (т.е. города) уровня развития, а также от времени, проведенного вами за его стенами. Причем, чем дольше вы не покидаете «родимых пенат», тем меньше очков опыта вы получите в итоге. Мораль: хочешь быть особо крутым и опытным, не сиди на месте.

[illegible] захваченном или построенном вами городе постарайтесь нанять себе помощника. Оптимальным спутником магу станет воин или рейнджер, воинам же в качестве напарника подойдут, соответственно, маг или жрец. Не жалейте ресурсов на найм первого союзника, от его действий впоследствии будет зависеть слишком много. Оставшиеся после заключения договора деньги и прочие ресурсы имеет смысл потратить на закупку обычных войск. Однако не стоит впадать в гигантоманию: в отличие от других игр, получаемый в бою опыт делится на всех участников сражения, а развивать войска, доступные в начале игры, не выгодно, — все равно ничего особо путного из них не выйдет.

Весьма впечатляет и количество монстров: с учетом апгрейдов — 2056 разновидностей! А так как каждый из подвидов наделен своим уникальным умением, можете представить, какое удовольствие я получил, разбираясь во всем этом великолепии. Если такие чудовища, как скелеты или драконы, являются давними знакомцами всех почитателей фэнтэзийных игр, то, к примеру, обнаружившие себя достаточно скоро отряды боевых тушканчиков привели меня в легкое недоумение. Полностью апгрейдженный отряд тушканчиков-ветеранов легко забивает дракона пятого-шестого уровня. Впрочем, вспомним белок в Аллодах.

Так как карта, на которой происходят сражения, трехмерна, старайтесь всегда в конце хода останавливаться на возвышенностях: оттуда и обзор лучше, и действенность стрел и заклинаний выше — т.к. летят они дальше. А атакующим вас монстрам не удастся использовать преимущества внезапного нападения.

Весьма интересной мне показалась и система, по которой тратятся полученные очки experience. Итак, вы

Окончание на стр. 28

С п л е т н и

Французская компания Infogrames подписала соглашение о покупке



Gremlin, паблишера спортивных видеоигр. Укрупняются, однако☺...

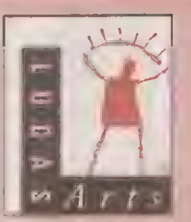
Существующие проекты новых компьютерных игр, как выясняется, устраивают не всех, и самое лучшее, что могут сделать недовольные — это создавать собственные игры. Именно так поступила троица Glenn Corpes, Jeremy Longley и Darren Thomas — разработчики, недавно покинувшие команду *Bullfrog* и создавшие собственную фирму ***Lost Toys***. Программист Корпес делал игры в течение более чем десяти лет, на его счету — такие хиты, как *Populous, PowerMonger, Magic Carpet* и *Dungeon Keeper*. Художник Томас в свое время работал над второй частью *Theme Park*, а второй программист Лонгли — над некой игрой, доселе еще не получившей названия. Никаких собственных проектов новички не назвали, ограничившись заявлением, что их главной целью будет создание оригинальных игр.

А главный программист *Myth II* Jason Regier теперь трудится в *Blizzard*. Точнее, работает над *Diablo 2*. Как пояснили на «предыдущем месте работы», его уход не был обусловлен какими-либо возникшими проблемами, просто «так уж получилось».

Как сообщили незаинтересованные источники, компании *Blizzard* (производители *Starcraft, Warcraft, Diablo*) и *Бука*, издатели *Аллодов*, подписали протокол о намерениях о слиянии обеих фирм. Полученная в результате объединения компания получит название ***Buzzard***. Главной офис этого потенциального производителя суперхитов будет располагаться в Самаре, с филиалами в Лондоне и Сан-Франциско. Так что, выход *Diablo 2* опять под вопросом?

На второе-третье апреля был перенесен выход официального релиза ***Team Fortress Classic*** (update 1.0.0.9 для *Half-Life*) Пока доступна только его часть — ***TFC LAN release*** (**http://www.planetfortress.com/downloads/mirror.asp?official/lanparty.exe**). Кроме того, в течение первой-второй недели апреля должен быть открыт сервер для TFC.





LucasArt анонсировала выход игр, создаваемых по мотивам фильма *Star Wars: Episode 1*. Нам предложены ***Star Wars: Episode 1 The Phantom Menace*** и ***Star Wars: Episode 1 Racer***. Первая «игрушка», представляющая собой гибрид action с приключениями, выйдет уже в мае; главным героем станет Оби Ван Кеноби. О второй — гонках на сверхскоростных устройствах — пока можно сообщить только, что она наверняка будет нуждаться в ускорителе.

Выпуск очередного боевого имитатора, на сей раз авиационного, анонсировал английский паблишер *Empire Interactive*. Игра будет называться ***Mig Alley***, а разрабатывает ее *Rowan Software*. Геймеру предстоит не только собственнолично поддержать реноме родной авиачасти в корейском небе 1951 года, но главное — напрямую управлять как воздушными, так и наземными силами. И не думайте, что это дастся так уж легко — в связи с отсутствием самонаводящегося оружия попасть в противника будет весьма сложной задачей.

Помимо одиночной компании, игра должна поддерживать в м-плеере до 12 игроков, плюс еще 80-90 самолетов будут управляться компьютером. А если вас не устраивает раскраска боевой машины, над этой проблемой вы всегда сможете поработать в прилагающемся редакторе.

В Интернете объявилась очередная онлайновая RPG ***Lineage: The Blood Pledge***, созданная корейской фирмой *NCSoft*. В основу сюжета положены события, о которых повествуется в одноименных с игрой корейских комиксах. По сути, Lineag представляет собой очередную вариацию на тему *Diablo*, но с изометрическим видом местности и ориентированную исключительно на мультиплеер. Клиентская часть уже открыта для доступа (**http://www.bloodpledge.com/**), причем в течение трех дней она бесплатна, после чего придется выкладывать по $12.95 в месяц.

Компания *Pacific Media WorX* ищет бета-тестеров для своей новой трехмерной гоночной игры ***Tanaka*** (**http://planet.pacmedia.com/beta.html**). Это будет нечто наподобие *Carmageddon*'а с вариациями заданий: трассы на время, на выживание, трассы сопровождения других машин и так далее.

Компания же *I-magic* решила не связываться с отбором бета-тестеров, а просто выложила бета-версию своего симулятора футуристического танка ***ShockForce*** (**http://www.imagiconline.com/games/shockforce/download.html**) и объявила свободное тестирование. Так что качайте, играйте и смело высказывайте свое мнение☺.

Ж и в о

Уже в мае в свободную продажу поступит сиквел одного из самых красивых и «умных» авиа-симуляторов 1997-1997 годов ***F-22 Lightning 3***. Предполагается, что в игру будут введены погодные эффекты (рекомендую обзавестись ускорителем), а также прочие красивости типа спецэффектов, сопровождающих ядерный взрыв.



Помимо режима одиночной игры должна предоставляться возможность поупражняться в полетах на онлайновом сервере *NovaWorld* в компании до 120 пилотов.

Вполне вероятно, в ноябре появится третья часть популярной автомобильной аркады ***Carmageddon: The Death Race 2000***. Главное ее отличие от предыдущих версий, как говорят, состоит в полностью переписанном «движке»: будет оптимизирован программный код, предусмотрена поддержка DirectX 7.0 и W'2000, — производительность возрастет практически вдвое! Помимо основной создается и он-лайн версия, которая выйдет чуть раньше и послужит полигоном для обкатки идей разработчиков. Известно, что в выходящей игре пешеходы смогут противостоять бесчинствующим автомобилистам. Об остальном авторы пока умалчивают.

Activision в достаточно скором будущем собирается выпустить сиквел игры *Interstate'76* — ***InterState'82*** (**http://www.i82.com/**), собранный на сильно



модифицированном «движке» *Dark Side* (*Heavy Gear II*). Обещают динамическое освещение, 32-битный рендеринг графики и такую невозможную на первый взгляд вещь, как одновременную поддержку трех мониторов, необходимую для воспроизведения целостной картины игровых событий — гонок на автомобилях со стрельбой по противнику☺. Трассы будут пролегать не только по пустыням, но и через улицы Лас-Вегаса. Понятное дело, машины в игре предполагается использовать современных марок, а вот героев и NPC изменения затронуть не должны. Музыкальное сопровождение — отличный джаз-фанк.

Готовится к выпуску mission pack ***Return To Na Pali*** (**http://unreal.gtgames.com/**) для *Unreal*. Анонсиро-



ванные новинки: 3 новых вида оружия, 3 новых врага, 12 однопользовательских и 6 сетевых карт.

Демо-версии для всех!

После года работы выложена демо-версия почти ролевой игры ***Kingpin:***



Life of Crime, в основу которой положен сильно модифицированный «движок» *Quake 2*. Играющий погружается в жестокий мир уличных банд, действующих в современном мегаполисе. На пути к вершинам преступной иерархии вы сможете сколачивать собственную команду, покупать-продавать оружие и т.п. 110-мегабайтную демо-версию доступно забрать как с «родного» сайта (**http://www.bluesnews.com/files/kingpin/demo/kingpin_demo.shtml**), так и с: **ftp://ftp.epix.net/pub/3dfiles/games/kingpin_ demo.exe; http://ftp.telepac.pt/pub/3dfiles/games/kingpin_demo.exe; ftp://mirror.aarnet.edu.au/3dfiles/games/kingpin_demo.exe**.

Кстати, если вы «не вытягиваете» игру, то вот вам cheat-коды к ***Kingpin Demo*** (для получения доступа к консоли запустите ***«kingpin +developer 1»***). А слова и словосочетания все знакомые☺: *give weapons; give ammo; give cash; give health; god; noclip.*

Maverick Development выложила демо-версию нового mission pack'a для *Quake II*. ***Wanted!*** перенесет игрока в суровую действительность Дикого Запада. Скачать новинку (а также почерпнуть дополнительную информацию по поводу) можно с сайта **http://www.wantedq2.com/**.

А компания *Gremlin* предоставила сразу две демо-версии: ***Wild Metal Country*** (**http://www.gremlin.com/games/wmc/funstuff/wmcdemo/index.html**, 12 Mb) и ***Tanctics*** (**http://www.gremlin.com/games/tanktics/world/downloads.html**, 11.5 Mb).

Кроме того:

***Beatdown* — http:// www.hotb.com/download/Beatdowndemo.zip;**

***North vs. South* — ftp://ftp.imagicgames.com/pub/demos/nvs/nvsdemo.exe;**

***Warzone 2100* — ftp://ftp.cdrom.com/pub/3dfiles/games/newwarzone multiplayer.exe;**

***MechWarrior III* — http://www.gamecenter.com/News/Item/0,3,0-2613,00.html?st.gc.fd.gcb.**

Пошла, родимая!

Вышел в свет ***Quake II Quad Damage pack***, содержащий результаты совместной работы *Activision* и *iDsoftware* по знаменитой игре. В пакет вошли сама Quake II, два mission pack'a *Ground Zero* и *The Reckoning*, а также *Quake II Net Pack: Extremities* — набор модификаций и патчей для многопользовательской игры.

Eidos наконец-то явила миру новый футбольный менеджер ***Championship Manager 3***. Кроме того, к моменту выхода номера в магазинах должен появиться новый ***Commandos: Beyond the Call of Duty***.

Прошел слух о появлении нового MOD'a к *Unreal*. Благодаря последнему теперь можно выращивать, скрещивать и всячески культивировать всем известные *Nali Fruits*. Сообщается, что уже выращен фрукт, дающий 200% здоровья, а также другой, после съедения которого герой начинает плеваться отравленной слюной, наносящей ущерб до 50%.

Железные новости

Intel 11 апреля снижает цены на 3-е *Pentium*'ы. С этого дня цена на ***PIII-450*** упадет до $400 при партии в 1000 штук, а ***PIII-500*** будут стоить до $635, соответственно. Все — за дешевыми Pentium IIII.

24 марта упомянутая выше *Intel* выпустила ***Celeron 433***. Стоить он будет $169 и $177 за PPGA и SEC варианты, соответственно. Довели бедный множитель аж до 6,5.

NVIDIA представила и продает за $19 (в партиях от 10 000 штук) новый графический чип ***Vanta***. Последний представляет собой «облегченный вариант» *TNT2* с поддержкой AGP 4x, DVD и LCD. Опять на горизонте появился «лидер» по категории цена/производительность!

Корпорация *Diamond* тоже не дремлет. Недавно она анонсировала новый профессиональный ускоритель 3D-графики ***Diamond FireGL 1*** (наверное, подразумевалось, что он станет «номером 1»). Известно, что ускоритель использует первый в мире 256-битный графический чип от (кто бы мог подумать!) *IBM*, рендеринг в котором происходит не по стандартной схеме. Естественно, наличествует полная оптимизация под стандарт OpenGL и прочие навороты

Окончание, начало на стр. 24-25

можете поднять себе атаку или защиту, израсходовав на каждую единицу подъема одно очко опыта. Также вам предлагается получить какое-либо новое вторичное умение за 3 очка. Увеличение же любого вторичного умения на один уровень уменьшит запас ваших очков на два пункта. На непервостепенных умениях вообще следует остановиться особо. Как утверждают создатели игры, таковых предусмотрено по 256 на каждого из возможных героев. Естественно, некоторые доступны всем классам персонажей, а другие могут быть получены только магом или, например, жрецом. Максимальное число вторичных умений — 36, поэтому не стремитесь обзаводиться всеми наличествующими на данном уровне сразу же. Может случиться так, что когда вам предложат что-либо более актуальное, у вас не останется свободного места. К счастью, все очки опыта реально сохранить и потратить в любое время после. Из доступных практически с самого начала умений обязательно возьмите «Шнырь» — позволяет собирать все находящиеся в поле зрения ресурсы, не тратя на это занятие драгоценных очков действия. К сожалению, во все строения все равно приходится заходить лично, но [illegible] этим можно и смириться.

Интерфейс игры безукоризнен. Все кнопки снабжены выпадающими подсказками, поэтому разобраться, что, где и зачем без труда сможет даже не очень опытный геймер. Привлекательной представляется и возможность задавать линию поведения любого персонажа, чтобы больше не вспоминать о нем вплоть до того момента, пока он снова не понадобится. Герой сам будет совершать нужные действия, а руководить им лично вам придется только в процессе сражений. Следует отметить, что в последнем случае компьютерный интеллект героя весьма на высоте: в случае появления врага, который ему явно не по зубам, боец пытается скрыться, если же противник откровенно слабее, то ваш аника-воин незамедлительно нападет на него. Ошибки допускаются весьма редко и их можно практически не принимать в расчет.



Я уже писал о том, что карта игры полностью трехмерна. К чести создателей Never Be, введением этого новшества в мире пошаговых стратегий они не ограничились. Так, по мере увеличения числа артефактов, надеваемых на тело, изменяется и внешний вид персонажа. Каждое произносимое заклинание не только озвучено, но и тщательно прорисовано, вы можете полюбоваться его материальным воплощением в режиме боя или обычного передвижения по карте. Да, графики такого уровня и проработанности до сих пор не было! Озвучивание также выше всяких похвал. Масштабировав карту и приблизив к себе поле сражения, вы сможете расслышать даже удар меча воина о панцирь очеред[illegible]ого отправляемого в неб[illegible]ие мон[illegible] А как [illegible]рово подобрана музыка! [illegible]оходя по [illegible]чости, уже очищенно[illegible] вам[illegible] врагов, [illegible] слушаете вполне мирн[illegible] [illegible]елодии Попав на какую-нибуд[illegible] [illegible]овую для вас территори[illegible] где враги еще не знакомы с [illegible]о[illegible]рием вашего меча, замечаете [illegible]явившиеся в мелодии тревожные нотки. Ну, а перед самой схваткой она полностью изменится и станет больше напоминать бравурные боевые марши. Не знаю, баг это или нет, но иногда именно по трансформации м[illegible]ыкального стиля [illegible] узнавал о приближении врага и, если не чувствовал себя окончательно готовым к битве, поспешно ретировался [illegible]ще до [illegible]ачала основных событий [illegible]озоря об озвучивании «иг[illegible]ушки», не могу не упомя[illegible]ь о специфичес[illegible] [illegible] [illegible]овидн[illegible] [illegible]ени[illegible] — акустической магии. Изначально таковая доступна только таким типам героев, как бард, баритон или баянист (не знаю, может, он — славянин?..). Но не спешите покупать подобного героя: несмотря на то, что акустика — один из самых мощных разделов магической науки, все заклинания этой школы будут действенны только при наличии мощной звуковой карты, поддерживающей не менее, чем 20-битный звук (класса SB LIVE!). Остальные же системные требования, предъявляемые игрой, весьма умеренны и вполне устроят любого геймера.

Очень интересно сделан и интерфейс панели управления персонажами. Меня весьма удивило, что вместо привычных рисованных портретов героев авторы вставили фотографии реальных, по всей видимости, людей. Что это за деятели, почему удостоились чести попасть в игру, я лично не знаю. В панели управления героем вы сможете уточнить характеристики персонажей, проверить список квестов, как выполненных, так и ждущих своего часа, также именно здесь вы экипируете своего любимца, а имея дело с магом, жрецом, колдуном, клириком или некромантом — ознакомитесь со списком доступных им заклинаний или молитв.

Я уже писал о том, что во многом уровень героя зависит от количества управляемых им городов. Так как оно отнюдь не бесконечно, вместо того, чтобы назначать всех подотчетных вам персонажей губернаторами провинций из двух-трех городов, логичнее отдать максимально возможное число населенных пунктов под начало основному герою. И лишь когда вы дойдете до логического предела, имеет смысл нанимать следующего персонажа. Необходимо внимательно отслеживать и рейтинг правителя каждого города. он может меняться. К примеру, если жители захваченного вами населенного пункта — орки — узнают о том, что их губернатор в чем-то помог эльфам, они вполне способны взбунтоваться. А подавлять мятеж — дело весьма неблагодарное. Во-первых, за это не дают очков опыта, а во-вторых, даже если победа осталась за вами, жители еще не один игровой год будут относиться к проявившей жестокость власти



без особого уважения. Иногда целесообразнее отдать взбунтовавшийся город врагу, чтобы впоследствии отбить его обратно.

Как вы понимаете, стратегия, описанная мною ранее, годится только для синглплеерной игры, причем в режиме кампании. На одиночных картах или при сражении между людьми предстоит столкнуться с совершенно иной ситуацией. И описывать ее в рассчете на тех, кто прошел кампанию, не имеет смысла, а не сделавшим этого поможет только собственный их опыт игрока. Хотя я лично советую начинать борьбу за победу в Never Be именно с кампании. В этом случае разобраться во многих игровых тонкостях гораздо проще. Предусмотрены разные варианты применения режима мультиплеера: от игры на одной машине максимум 8 игроков, делающих ходы по очереди, до соединения через Интернет — в этом случае одновременно сможет играть 32 человека. На диске присутствует порядка 300 готовых фирменных карт, однако если это количество вас все же не устроит, вы всегда можете нарисовать свою карту или отредактировать готовую. Благо, Never Be оснащена весьма мощным редактором карт. В нем вы сможете создать мир сообразно собственым вкусам и предпочтениям или изменить уже готовый мир. Вначале рекомендую попрактиковаться с небольшими картами на 2-4 игроков. Чтобы после, наловчившись, рисовать карты-гиганты на всех 32 игроков. Особая менюшка в редакторе карт позволит вам создавать новые артефакты с самыми неожиданными комбинациями свойств.

Теперь о том, что поразило меня едва ли не больше всего. В игру заранее вложено 16 языков. В числе которых — не только русский, но и украинский! Купив Never Be, вы не будете страдать от безграмотного перевода, произведенного в каком-нибудь подвале компанией полуграмотных хакеров, а сможете действительно насладиться качественной фирменной озвучкой от, как говорится, производителя.

Могу только разочаровать любителей покупать пиратскую продукцию: Never Be защищена от нелегального копирования весьма качественно и в настоящее время продается только на фирменных дисках. Не жалейте денег на приобретение лицензионной копии, поверьте — в нее вы сможете играть годами, причем всей семьей. Кроме того, производители Never Be обещают большие скидки всем, купившим первую версию игры при покупке второй и далее. Также, зарегистрировавшись на сайте производителя или послав ему заполненую анкету, вы сможете абсолютно бесплатно получать патчи, дополнительные юниты и другие всегда приятные обновления.

Раскрою маленькую тайну: финальный мультик кампании содержит намек на то, что история еще далеко не завершена и, возможно, уже достаточно скоро мы увидим Never Be 2.

В Windows, как в самолете — и тошнит и выйти некуда

— Мне винчестер пожалуйста!
— Какой?
— (с криком) Приемлемый!!

Женщина-программист заполняет анкету Пол: женский Семейное положение: разведена Причина развода (?): device not found.

«Ну и запросы у вас...»- сказала база данных и повисла.

Программист приходит в церковь... Час стоит, другой стоит... Поворачивается к распятию:

— Господи, ну как мне с тобой поговорить? Я ни слова в их сленге не понимаю.

Раздается раскат грома и на него падает библия. Поперек обложки большими красными буквами написано: RTFM.

Разговор двух программистов:
— Что пишешь?
— Сейчас запустим — узнаем!

— Что получится, если соединить Microsoft и Apple?..
— Microsoft.

Чуваку надоело работать с Windows 95 и он выдернул шнур из розетки.....На экране надпись «А вы уверены?»

Выходит студент из аудитории. Товарищи спрашивают :
— Ну что, сдал?
— Да кажется сдал!
— А что спрашивали?
— А черт его знает — он же спрашивал на английском.

Действие происходит в туалете. Голос из правой кабинки:
— И этот гад тебе не поставил зачет?
Голос из левой:
— Нееее. Не поставил!
Голос из средней:
— И не поставлю...

НАИМЕНОВАНИЕ	У.Е.	ГРН.	Код

КОМПЬЮТЕРЫ

Компьютеры Socket 7

НАИМЕНОВАНИЕ	У.Е.	ГРН.	Код
IBM-PR300-512-16-3.2Gb-2PCI	319	1356	3
K6-II-266-512-16-3.2Gb-2PCI	331	1407	3
P233MMX-512-16-3.2Gb-2PCI	331	1407	3
IBM-PR300-512-32-3.2Gb-2PCI	339	1441	3
IBM-PR300-512-32-4.3Gb-2PCI	349	1483	3
K6-II-266-512-32-3.2Gb-2PCI	351	1492	3
P233MMX-512-32-3.2Gb-2PCI	351	1492	3
K6-II-266-512-32-4.3Gb-2PCI	361	1534	3
200MMX-32Mb-3.2Gb-4-CD-SB	389	1770	1
K6-300/32/3,2/S3 Trio	389	1751	6
K6-II-333-512-32-4.3Gb-4AGP	399	1696	3
K6-II-350-512-32-3.2Gb-4AGP	401	1704	3
P233MMX-512-64-4.3Gb-2PCI	406	1726	3
K6-II-333-512-64-6.4Gb-4AGP	461	1959	3
K6-II-350-512-64-6.4Gb-4AGP	473	2010	3
K6-II-350-32Mb-4.3Gb-4-CD-SB	479	2179	1
K6-II-400-512-64-4.3Gb-2PCI	511	2172	3
K6-II-333/32/3,2/4Mb/32x/15"	615	2829	14
K6-II-350/32/5,1/4Mb/32x/15"	670	3082	14
K6-II-400/64/6.4/4Mb/32x/15"	750	3450	14
266CYRIX/MVP3/16/3.2/1M V+		1507	2
266K6/MVP3/16/3.2/2M AGP/36x/		1851	2
300CYR/MVP3/32/3.2/4M AGP/36x/		2008	2

Компьютеры Slot 1

НАИМЕНОВАНИЕ	У.Е.	ГРН.	Код
Cel 300-32-3.2Gb-4AGP-AT	358	1522	3
Cel 300-32-3.2Gb-4AGP-ATX	378	1607	3
Cel 300A-32-4.3Gb-4AGP-AT	393	1670	3
Cel 333-32-3.2Gb-4AGP-ATX	403	1713	3
Cel 300A-32-4.3Gb-4AGP-ATX	413	1755	3
Cel 300A-64-3.2Gb-4AGP-AT	428	1819	3
PII333-EX-32-3.2Gb-4AGP-AT	446	1896	3
Cel333A-BX-32Mb-3.2Gb-4-	450	2048	1
Celeron 300A/32/3,2/S3 Virge A	454	2043	6
PII333-EX-32-4.3Gb-4AGP-AT	456	1938	3
Cel 333-64-4.3Gb-4AGP-ATX	458	1947	3
Cel333A-BX-32Mb-4.3Gb-4-	460	2093	1
PII333-EX-32-3.2Gb-4AGP-ATX	466	1981	3
Cel 333-64-6.4Gb-4AGP-ATX	481	2044	3
Cel 366-64-3.2Gb-4AGP-ATX	483	2053	3
Cel333A-BX-64Mb-4.3Gb-4-CD+SB	504	2293	1
PII350-ZX-32-3.2Gb-4AGP-AT	512	2176	3
Cel 366-64-6.4Gb-4AGP-ATX	516	2193	3
PII333-EX-64-4.3Gb-4AGP-ATX	521	2214	3
3Dfx!Cel333A-BX-32-3.2-16AGP	525	2389	1
300A/EX/32/3,2/ATI 4/CDx36/SB	530	2279	5
Cel400A-BX-32Mb-4.3Gb-4-CD-SB	534	2430	1
333/EX/32/3,2/ATI 4/CDx36/SB	540	2322	5
300A/EX/32/4,3/ATI 4/CDx36/SB	543	2335	5
PII333-EX-64-6.4Gb-4AGP-ATX	544	2312	3
333/EX/32/4,3/ATI 4/CDx36/SB	553	2378	5
PII 333/32/3,2/ASUS V3000 AGP	567	2552	6
Celeron 333/32/3,2/8Mb/32x/15"	580	2668	14
PII350-BX-64-3.2Gb-4AGP-ATX	582	2474	3
3Dfx!Cel333A-BX-64-4.3-16AGP	584	2657	1
PII350-ZX-64-6.4Gb-4AGP-AT	590	2508	3
300A/EX/64/4,3/ATI 4/CDx36/SB	595	2559	5
Любые конфигурации от	600	2700	7
333/EX/64/4,3/ATI 4/CDx36/SB	605	2602	5
PII350-BX-64-6.4Gb-4AGP-ATX	615	2614	3
366/ZX/32/3,2GB/ATI 8/CDx36/SB	616	2649	5
PentiumII 350-64-4.3-4-CD-SB	619	2816	1
Cel400A-BX-64Mb-6.4Gb-8-CD-SB	624	2839	1
3Dfx!PII-350-32-3.2-16-CD-SB	639	2907	1
PentiumII 350-64-4.3-8-CD-SB	644	2930	1
Celeron 366/32/3,2/8Mb/32x/15"	650	2990	14
400/ZX/32/3,2GB/ATI 8/CDx36/SB	664	2855	5
PII-333/LX/32/3,2GB/8/CDx36/SB	668	2872	5
PentiumII 350-64-6.4-8-CD-SB	669	3044	1
3Dfx!Cel400-BX-64-6.4-16AGP	679	3089	1
366/ZX/64/4,3GB/ATI 8/CDx36/SB	681	2928	5
366/ZX/64/6,4GB/ATI 8/CDx36/SB	690	2967	5
3Dfx!PII-350-64-4.3-16-CD-SB	694	3158	1
PII400-BX-64-3.2Gb-4AGP-ATX	697	2962	3
400/ZX/64/4,3GB/ATI 8/CDx36/SB	728	3130	5
PII400-BX-64-6.4Gb-4AGP-ATX	730	3103	3
PII-333/LX/64/4,3GB/4/CDx36/SB	735	3161	5
400/ZX/64/6,4GB/ATI 8/CDx36/SB	737	3169	5
3Dfx!PII-350-64-6.4-16-CD+ДУ	739	3362	1
PII 333/64/3,2/4Mb/32x/15"	740	3404	14
PII-333/LX/64/6,4GB/8/CDx36/SB	742	3191	5
PentiumII 400-64-4.3-4-CD-SB	744	3385	1
PII350/BX/64/4,3GB/8/CDx36/SB	777	3341	5
PentiumII 400-64-6.4-8-CD-SB	779	3544	1
PII350/BX/64/6,4GB/8/CDx36/SB	786	3380	5
PII350/BX/64/8,4GB/8/CDx36/SB	806	3466	5
PII450-BX-64-6.4Gb-4AGP-ATX	925	3931	3
PII 350/64/6.4/8Mb/36x/15"	930	4278	14
PII400/BX/64/6,4GB/8/CDx36/SB	976	4197	5
PII 450/32/3,2/ASUS V3400 TNT	1005	4523	6
PII400/BX/64/10,2GB/8/CDx36/SB	1029	4425	5
Pentium!!!450-64-6.4-8-CD-SB	1150	5233	1
PII 350/128/6.4/16Mb/36x/17"	1200	5520	14
PII400/BX/128/4,3SCSI/8/CDx36/SB	1410	6063	5
Pentium!!!500-128-8.5-16-CD-SB	1600	7280	1
333CEL/32/3,2/4MB AGP/36x/SB		2229	2

НАИМЕНОВАНИЕ	У.Е.	ГРН.	Код
PII 333/32/3.2/4MB AGP/36x/SB		2494	2
333CEL/64/4.2/8M Asus/36x/SB		2540	2
PII350/64/5.1/8M ATI/40x/AWE64		3672	2
PII400/64/6.4/16M ASUS/40x/AWE		4313	2
PIII500/128/8.4 IBM/16M ASUS/4		6999	2

КОМПЛЕКТУЮЩИЕ ДЛЯ ПК

Процессоры

НАИМЕНОВАНИЕ	У.Е.	ГРН.	Код
Адаптер Slot1-Socket370	10	45	10
IDT 200	35	158	8
CPU IDT C6-200 MMX	38	169	10
IDT C6 P200	41	176	5
IBM M2-PR233 MMX	42	189	8
CPU IBM 233 Mhz MMX	48	211	12
CPU IBM 333 Mhz MMX	58	255	12
CPU AMD K6-2-266 (3D)	63	277	12
CPU AMD K6-2 266	65	289	10
CPU AMD K6-300	68	306	6
CPU Intel PII 333 Celeron, TRA	78	343	12
Intel Celeron 333 Box	78	359	14
Pentium II 333-128c Cel. Ppga	79	340	5
Pentium II 333-128c Cel.BOX	79	340	5
INTEL CELERON-333 Box	80	364	4
Celeron 333A 128cash box	80	360	8
CPU CELERON 333 BOXPPGA	84	374	10
CPU AMD K6-2 333 (95MHz)	84	374	10
Celeron 333 BOX PPGA	84	378	7
AMD K6-2-333/95 3D-Now	85	366	5
CPU INTEL Celeron 333 box	85	383	6
CPU AMD K6-2-333(95MHz)	89	401	6
CPU Intel PII 333 Celeron BOX,	90	396	12
CPU AMD K6-2-350 (3D)	99	436	12
Pentium II 366-128c Cel.PPGA	101	434	5
AMD K6-2-350/100 3D-Now	101	434	5
CPU AMD K6-2 366	103	458	10
CPU CELERON 366 BOXPPGA	105	467	10
CPU AMD K6-2-366	110	495	6
Intel Celeron 366 Box	110	506	14
Pentium II 366-128c Cel.BOX	112	482	5
CPU AMD K6-2-366 (3D)	116	510	12
CPU INTEL Celeron 366 box	124	558	6
AMD K6-2-366/66 3D-Now	128	550	5
CPU AMD K6-2 380	135	601	10
Pentium II-333Box	136	585	5
AMD K6-2-380/95 3D-Now	139	598	5
Pentium II 400-128c Cel.PPGA	141	606	5
CPU CELERON 400 BOXPPGA	145	645	10
CPU AMD K6-2-380	145	653	6
Pentium II 400-128c Cel.BOX	150	645	5
CPU INTEL Pentium II 333 box	150	675	6
CPU AMD K6-2 400	155	690	10
CPU AMD K6-2-400	155	698	6
CPU INTEL Celeron 400 box	160	720	6
AMD K6-2-400/100 3D-Now	166	714	5
Pentium II-350Box	178	765	5
INTEL PENTIUM-II 350Mhz, Box	182	828	4
CPU Intel PII 333 BOX	182	801	12
CPU Intel PII 350 BOX	183	805	12
CPU PENTIUM II 350 BOX	185	823	10
CPU INTEL Pentium II 350 box	199	896	6
Pentium II-400Box	288	1238	5
INTEL PENTIUM-II 400Mhz, Box	295	1342	4
CPU Intel PII 400 BOX	299	1316	12
CPU INTEL Pentium II 400 box	320	1440	6
Pentium II-450Box	477	2051	5
Pentium III-450Box	498	2141	5
INTEL PENTIUM-III 450Mhz, Box	510	2321	4
CPU INTEL Pentium II 450 box	525	2363	6
Pentium III-500Box	695	2989	5
INTEL PENTIUM-III 500Mhz, Box	710	3231	4
6x86 Cyrix PR-300 (M2,MMX)		209	2
6x86 IBM 300 MMX		211	2
6x86 Cyrix PR-333 (M2,MMX)		214	2
K6-2-266 3DNow MMX AMD		218	2
Celeron 333 w/cooler (cache 1		362	2
K6-2-350 3DNow MMX AMD		418	2
Celeron 366 BOX (PPGA-корпус,		477	2
Pentium II 350MHz 512KB ECC, B		852	2
Pentium III 500MHz 512KB ECC,		3163	2

Модули памяти

НАИМЕНОВАНИЕ	У.Е.	ГРН.	Код
SDRAM 16Mb 10ns 8chip	25	113	8
DIMM 16 Mb SDRAM PC100	27	119	12
SO-DIMM 16Mb SDRAM 144pin	32	142	10
SDRAM 32Mb PC-100	40	178	10
DIMM 32Mb 8nc PC-100	40	184	14
SDRAM 32Mb PC-100	42	193	11
SDRAM 32Mb PC-100	42	189	7
SDRAM 32Mb PC-100	43	194	8
DIMM 32Mb SDRAM 8ns PC100	45	198	12
SDRAM 32Mb 10ns	45	203	6
SDRAM 32Mb PC-100 SPD 8ns	47	212	6
SIMM 16 Mb PARITY PACCOM	52	231	10
SO-DIMM 32Mb SDRAM 144pin	60	267	10
SDRAM 64Mb PC-100	75	334	10
DIMM 64Mb 8nc PC-100	77	354	14
DIMM 64Mb SDRAM 8ns 8Ch	80	352	12
SDRAM 64Mb PC-100	80	360	7
SDRAM 64Mb PC100 8ns	86	387	8
SDRAM 64Mb 10ns	89	401	6
SDRAM 64Mb PC-100 SPD 8ns	92	414	6
SIMM 32 Mb PARITY PACCOM	98	436	10
SDRAM 64Mb PC-100 ECC	110	490	10
DIMM 128Mb 8nc PC-100	165	759	14
DIMM 128Mb SDRAM 8ns 100Mhz	170	748	12
SDRAM 128Mb PC-100 SPD 8ns	186	837	6
DIMM 32 MB 168 pin SDRAM		181	2
DIMM 32 MB 168 pin SPD (PC-10		203	2
DIMM 64 MB 168 pin SPD (PC-10		382	2
DIMM 128 MB 168 pin SPD (PC-1		803	2

Материнские платы

НАИМЕНОВАНИЕ	У.Е.	ГРН.	Код
MB SOLTEK SL-54U5 VIA MVP3	64	285	10
MB MSI 5169 AGP, 100MHz, ATX	68	303	10
ZIDA BX-98 233...550Mhz, VIA P	70	319	4
CHAINTECH5AGM2	73	329	8
SOLTEK SL-63A 440ZX Socket 370	78	351	7
MB Transcend i440MEX+SB	80	360	6
MB SOLTEK SL-67D VIA	82	365	10
Micro Star 440LX-370,MS-6161,A	83	357	5
GIGABYTE GA-6EA 440EX 233...33	85	387	4
CHAINTECH 6ES A2,440EX,MTX	85	374	12
MB ASUS P5A, ATX	85	378	10
INTEL PII I440LX AGP,ATX	86	378	12
ASUS P5A-B,ALI Aladin,AT	87	383	12
Micro Star 440BX,MS-6163,AGP,A	89	383	5
MB Transcend VIA Pro	92	414	6
INTEL BI 440ZX,PPGA,SB PCI,ATX	93	400	5
Micro Star 440LX-370,MS-6160,S	94	404	5
ASUS MEL-B,i440LX,Socket 370,A	95	418	12
MB SOLTEK SL-62B 440BX AT	95	423	10
SOLTEK SL-62B 440BXAT	95	428	7
MB Transcend i440BX	99	446	6
ASUS P2L-B,440LX,PII,AT-ATX	103	453	12
MB MSI 6119 i440BX, ATX	108	481	10
Micro Star 440BX,MS-6119,AGP	111	477	5
CHAINTECH 6BTM 440BX,ATX	114	502	12
GIGABYTE GA-6BA 440BX 233...55	118	537	4
CHAINTECH 6BTA3440BX,ATX	119	524	12
Micro Star 440EX,MS-6126,w/SB,	120	516	5
Intel Seattle 440BX-2,AGP 100M	121	520	5
Micro Star 440LX-370,MS-6159,S	130	559	5
Micro Star 440EX,MS-6140,w/SB/	134	576	5
ASUS P2B-B, i440BX,100Mhz PII,	135	594	12
ASUS P2B PII, AGP, ATX	143	644	7
Micro Star 440BX,MS-6151,SB PC	155	667	5
Intel RC 440BX,Riva 128ZX 8MB,	163	701	5
Micro Star 440BX Dual,MS-6120,	330	1419	5
M/B Pentium II Slot1 233-366 L		204	2
M/B Pentium Super7 90/400LS		252	2
M/B Pentium II Slot1 233-366 L		267	2
M/B Pentium II Socket370 233-3		267	2
M/B Pentium II Socket370 300-4		290	2
M/B Pentium II Slot1 233-400 L		354	2
M/B Pentium II Slot1 Intel SE4		564	2
M/B Pentium II Slot1 233-400 A		598	2
M/B Pentium II Socket370233-		606	2
M/B Pentium II Slot1 233-450		679	2

Накопители

Жесткие диски IDE

НАИМЕНОВАНИЕ	У.Е.	ГРН.	Код
3,2Gb SEAGATE ST3322A	100	440	12
Samsung 3.2Gb UDMA-33	102	464	1
3,2FUJITSU/Samsung	104	468	8
3,2Gb Fujitsu, WD	105	483	11
HDD 3,2Gb Fujitsu UDMA-33	106	456	5
Fujitsu 3.2Gb UDMA-33	107	487	1
2,1Gb FUJITSU MPC3032	107	471	12
FUJITSU 3,2Gb UDMA EIDE	110	501	4
3,2Gb FUJITSU MPC3032	110	484	12
4,3Gb SEAGATE ST34321A	110	484	12
Samsung 4.3Gb UDMA-33	112	510	1
3,2Gb SAMSUNG SV0322A	112	493	12
HDD 3.2 Gb FUJITSU MPC3032	112	498	10
HDD 3.4 Gb MAXTOR Diamond Max	112	498	10
4,3FUJITSU	115	518	8
HDD 3.4Gb MAXTOR DiamondMax	115	518	7
3.2Gb "Quantum" EX	115	529	14
4,3Gb Fujitsu, WD	117	538	11
HDD 4,3Gb Fujitsu UDMA-33	117	503	5
Fujitsu 4.3Gb UDMA-33	117	532	1
3,2Gb QUANTUM FB-EX	117	515	12
HDD 3.2Gb Fujitsu MPC	117	527	6
HDD 3,2GbQuantum FB EX UDMA-	118	507	5
3,2Gb QUANTUM FB-EX	118	519	12
FUJITSU 4,3Gb UDMA EIDE	120	546	4
HDD 4.3 Gb FUJITSU MPD3043	123	547	10
4.3Gb "Fujitsu"	123	566	14
4,3Gb QUANTUM CR-A ULTRA ATA/	124	546	12
HDD 4.3 Gb MAXTOR Diamond Max	125	556	10
4.3Gb "Quantum" CR ATA/66	127	584	14
4,3Gb FUJITSU MPC3043	128	563	12
FUJITSU 5,2Gb UDMA EIDE	130	592	4
HDD 4.3Gb Fujitsu MPD	130	585	6
HDD 6,4Gb Fujitsu UDMA-33	133	572	5
6,4Gb Seagate/FUJITSU	133	599	8
FUJITSU 6,4Gb UDMA EIDE	135	614	4
6,4Gb "Fujitsu"	137	630	14
HDD 6.4 Gb FUJITSU MPD3064	138	614	10
6,4Gb FUJITSU MPC3064	139	612	12
5,1Gb QUANTUM EL51A881	139	612	12
6,4Gb Fujitsu, WD	140	644	11
5,1Gb "Quantum" EX	142	653	14
HDD 6.4Gb Fujitsu MPD	145	653	6
8,4Gb FUJITSU	146	657	8
8,4Gb "Fujitsu"	147	676	14
HDD 8,4Gb Fujitsu UDMA-33	148	636	5
HDD 6.8Gb MAXTOR DiamondMax	149	671	7
HDD 8.4Gb FUJITSU MPD3084	150	675	7
6.4Gb "Quantum" EX	150	690	14
8,4Gb FUJITSU MPC3084	154	678	12
6,4 Quantum EX	155	713	11
8,4Gb Fujitsu	155	713	11
HDD 8.4Gb Fujitsu MPD	160	720	6
8,4Gb WD	165	759	11
HDD 10,2Gb Fujitsu UDMA-33	166	714	5
10,2Gb FUJITSU	166	747	8
HDD 8,4GbQFB CR UDMA-66 NEW!	168	722	5
HDD 8,4GbIBM UDMA-33	182	783	5
HDD 10.2Gb Fujitsu MPC	185	833	6
HDD 10,1GbIBM UDMA-33	215	925	5
4,5Gb IBM DDRS 34560 RPM 7200	270	1188	12
HDD 13 Gb MAXTOR DiaMond Max	270	1202	10
HDD 4.5Gb Fujitsu U/W SCSI SE	280	1260	6
HDD 17.2 Gb MAXTOR DiaMond	305	1357	10
HDD 9.1Gb Fujitsu U/W SCSI SE	420	1890	6
Caviar AC13200 EIDE UDMA (cap		516	2
Fireball_EXQM32S012-A U-ATA		529	2
Descstar4GP DTTA-350320 U- ATA		532	2
Caviar AC14200 EIDE UDMA (cap		551	2
MPC3064AT EIDE U-DMA (cap 6.48		615	2
Fireball_EX QM U-ATA (cap 5.1G		637	2
MPC3102AT EIDE U-DMA (cap		760	2
Descstar4GP DTTA-350840 U- ATA		764	2
Descstar10GXP DTTA-371010 U-AT		1184	2
UltraStar9ES DDRS39130 Ultra2S		2000	2

Прочие

НАИМЕНОВАНИЕ	У.Е.	ГРН.	Код
FDD 3,5"ALPS	14	61	10
CD-ROM 24x GoldStar	39	174	10
CD-ROM 32x SAMSUNG SCR3231	41	182	10
36x BTC	42	191	1
CD-ROM 36x LITE ON (Retail)	42	187	10
CD-ROM 32xSAMSUNG	42	189	7
CD-ROM 24x LG	43	194	6
CD-ROM 32x Samsung	43	194	6
CD-ROM Samsung 32x	46	202	12
CD-ROM 40x GENIUS	49	218	10
CD-ROM 36x Creative+ДУ	55	250	4
CDx36 CREATIVE +RC	55	237	5
CD-ASUS 36x (Play But)	56	246	12
CD-ROM 36x ASUS	60	270	6
CD-ROM 36x Creative д/у	60	270	6
CD-ROM 40x ASUS	63	284	6
CD-ROM Creative 40x INFRA-6000	65	286	12
IomegaZIP drive int	82	365	10
DVD-ROM Hitachi 2x/20x (OEM)	110	490	10
DVD Creative 5x,with Decoder	265	1140	5
CD/RW IDE int. Philips 6x/2x/2	295	1269	5
CD/RW SCSI int. Philips 6x/2x/	318	1367	5
CD-R TEAC CD-R55 SCSI x4 x12	400	1780	10
Creative Labs CD-ROM 36x INFRA		227	2
Creative Labs CD-ROM 40x INFRA		283	2
ZIP DRIVE 100MBext		604	2
HITACHI DVD-ROM GD2500 4x		651	2
CD-Recorder PHILIPS (6*2*2) Re		1471	2

Контроллеры

НАИМЕНОВАНИЕ	У.Е.	ГРН.	Код
PCI SCSI-3 Controller ADAPTEC		729	2

MultiMedia

НАИМЕНОВАНИЕ	У.Е.	ГРН.	Код
Speaker GENIUS SP-306a 72W	9	38	10
Speaker BTC-100	11	50	7
Sound GENIUS SoundMaker 3DX2	12	53	10
Speaker GENIUS SP-G06 120W	12	53	10
Opti 16 bit	13	60	11
Primax90W/120W/240W	13	59	8
Speakers BTC 100W	13	59	6
Sound card 3D Melody ESS1869	14	63	6
Sound Miss Melody 3D PCI	15	67	10
Sound Aztech SC16-3D	16	69	10
ESS 32bit PCI	16	74	11
Sound Aztech SC16-3D	16	72	7
Sound GENIUS SoundMaker 32 PCI	17	76	10
Radio Card AZTECH	17	76	10
Speaker GENIUS SP-G10 200W	17	76	10
Sound GENIUS SoundMaker	18	80	10
Speaker GENIUS SP-710a 120W	18	80	10
Speakers PRIMAX SoundStorm 90W	18	81	6
Speaker GENIUS SP-330 80W	20	89	10
Speakers BTC 180W	20	90	6
Radio card AZTECH	20	90	6
Sound AZTECH PCI 64-Q3D	23	104	6
CREATIVE SB PCI-32	24	110	14
CREATIVE SB 16 Vibra	24	110	14
Creative SB32 Ensoniq PCI	27	124	11
Sound GENIUS SoundMaker 64 PCI	28	125	10
Speaker GENIUS SP-G16 320W	28	125	10
Sound Creative Vibra 16	28	126	6
Sound Aztech PCI SC338-A3D	29	129	10

НАИМЕНОВАНИЕ	У.Е.	ГРН.	Код
Speakers BTC 200W Surround	29	131	6
Speakers PRIMAX SoundStorm 120	30	135	6
Sound Aztech SC338-A3D	30	135	7
CREATIVE SB PCI-64	33	152	14
Sound Creative Vibra PCI 64	35	158	6
CREATIVE SB 16 Vibra w FM radi	37	170	14
CREATIVE Vibra 16 bit with FM	38	175	11
Sound Aztech PCI 368 DSP	38	169	10
Sound Aztech PCI 368 DSP	38	171	7
Speakers PRIMAX SoundStorm 240	44	198	6
Sound Creative Vibra 16 + FM	45	203	6
Creative SB128	50	230	11
Speaker GENIUS SW-G106	52	231	10
CREATIVE SB PCI-128	53	244	14
JAZZJS7901,21W (W/subwooffer	54	243	8
Speakers PRIMAX SoundStorm 300	60	270	6
Speakers PRIMAX SubWoofer 3D	64	288	6
YAMAHA M15,M20,MS25	72	324	8
Sound CREATIVE LIVE VALUE	74	329	10
Creative SB Live!	77	354	11
CREATIVE SB LiVE value retail	77	354	14
Speaker CREATIVE PC-WORKS	128	570	10
Internet Video Kit	135	601	10
Speaker LABTEC APX4620	166	739	10
Цифров. камера Panasonic KXL-6	175	768	8
Speaker TEAC PM-1000 Dolby Pro	320	1424	10
Aims Labs RADIO TRACK! (FM tun		105	2
Creative Labs / Ensonic SB ES1		138	2
Creative Labs SB 128 PCI(OE		268	2

Видеокарты

НАИМЕНОВАНИЕ	У.Е.	ГРН.	Код
S3 TRIO V2DX 1Mb EDO,to 2 Mb	16	70	12
SVGA S3 Trio64 V2/DX 1/2Mb	17	74	6
S3 VIRGE/DX 2Mb EDO OEM	23	101	12
SVGA S3 Virge DX 2Mb	23	104	6
SVGA S3 Virge DX 4Mb	26	117	6
S3 TRIO 3D 4Mb SGRAM, AGP	27	119	12
SVGA S3 Virge DX2 4Mb AGP	27	122	6
ASUS AGP-V3000,4Mb Retail	58	255	12
S3 SAVAGE-3D AGP 8Mb	59	268	4
3DFX VOODOO RUSH 6Mb PCI	59	268	4
SVGA ASUS AGP-V3000 4Mb	62	279	6
ASUS AGP-V3000ZX 8Mb	63	277	12
NVIDIA Riva-128ZX-3D AGP 8Mb	65	296	4
ASUS AGP V3000ZX 8Mb SGRAM	65	299	14
SVGA ASUS AGP-V3000ZX 8Mb	67	302	6
SVGA ASUS 3DP-V3000 4Mb Tv	74	333	6
SVGA ASUS AGP-V3000 4Mb TV	75	338	6
ASUS AGP V3000ZX 8Mb SGRAM	80	368	14
ATI Xpert-99 8Mb Rage-128VR, A	85	387	4
SVGA ASUS AGP-V3100 8Mb	85	383	6
SVGA ASUS AGP-V2740 8Mb Tv In/	88	396	7
ASUS AGP-V3200 3Dfx 8Mb	100	440	12
16Mb Voodoo Banshee (3Dfx) AGP	104	473	1
TV Tuner Extreme+FM+V conferen	105	473	8
Creative Banshee 16M sdram PCI	108	486	8
ASUS AGP-V3200 3Dfx 16Mb	108	475	12
3DFX VOODOO BANSHEE 16Mb,	109	496	4
3DFX VOODOO-II 12Mb, PCI	110	501	4
Creative TNT	112	515	11
Creative Banshee	112	515	11
Creative RIVA TNT 16M sdram PC	112	504	8
NVIDIA Riva-TNT-3D AGP 16Mb	119	541	4
CREATIVE Graphics Blaster RIVA	119	541	4
ASUS AGP-V3400 TNT 16Mb	119	524	12
SVGA ASUS AGP-V3400TNT 8Mb	120	540	6
Diamond Viper V550 TNT	125	575	11
TV-Tuner & VA 2Mb AGP Tecram	125	563	6
ATI Xpert-128 16Mb, AGP	129	587	4
Rage128/250 Xpert128 16M AGP	130	585	8
ASUS AGP V3400 Riva TNT 16Mb S	130	598	14
ASUS RIVA TNT 16Mb TV-in/out	137	617	8
Creative Voodoo II 12Mb	140	644	11
ASUS AGP-V3400 TNT16Mb,TV IN/	143	629	12
CL-5465-3D 4Mb + TV-Tuner +ДУ	145	660	4
SVGA ASUS AGP-V3400TNT 16Mb	150	675	7
SVGA ASUS AGP-V3400TNT 16Mb	155	698	6
SVGA ASUS AGP-V3400TNT	160	720	6
ATI Rage Fury 32Mb, AGP ,TV-ou	177	805	4
SVGA AGP2MBSG TRIO 3D		97	2
SVGA AGP 8MB ATI Xpert 98 (3D		230	2
SVGAAGP8 MB ASUS V3000ZX		284	2
SVGAAGP8 MB ASUS V2740 (TV		375	2
SVGA AGP 8 MB SGRAM Matrox		443	2
VOODOO_2 3DFX game accelerator		555	2
SVGA AGP 16MB ATI Xpert 128 (		563	2
Creative Labs Banshee SVGA+3DF		565	2
Creative Labs RIVA TNT 3D game		602	2
SVGAAGP16 MB ASUS V3400R		690	2

Мониторы

НАИМЕНОВАНИЕ	У.Е.	ГРН.	Код
14" Amaga	129	587	1
14" DAEWOO	132	594	8
"Philips" 14" 104E	132	607	14
14" 400b,digital	139	598	5
14" Samsung 410b	139	632	1
14" CTX-1451 0.28 Philips ЭЛТ	140	637	4
Monitor 14" SAMTRON 40b	141	627	10
14" SAMSUNG-410b 0.28	142	646	4
"Samsung" 14" 410b	142	653	14
Monitor 14" SAMSUNG 410b	145	645	10
14" Philips 104E	145	653	6
14"SAMSUNG 410b	145	653	7
SAMSUNG SyncMaster 410B 14"	150	690	11
14" Samsung SyncMaster 410b	150	675	6
15" Compal	159	723	1
Monitor 15" FUNAI 1570W	159	708	10
15" DTS 1024x768 NI	163	701	5
15" Passo	166	747	8
15"DTK 0,28,MPR II,тр.Toshiba	170	765	8
15" CTX-1569E 0.28 Toshiba ЭЛТ	185	842	4
15" CTX-1569SE 0.28 LG ЭЛТ	190	865	4
15" LG57T5 0,28,OSD	190	817	5
Monitor 15" LG SW57T5	190	846	10
15" 510S+ 0,28 LR NI,Digital	192	826	5
"Samsung" 15" 510s	193	888	14
14" SAMSUNG-510s 0.28	194	883	4
15" Samsung 510s	194	883	1
Monitor 15" SAMSUNG 510s	197	877	10
15" LG57M 0,28,OSD,MultiMedia	205	882	5
Monitor 15" LG SW57M Multimed	205	912	10
15" Philips 105S	205	923	6
15" Samsung SyncMaster 510s	209	941	6
SAMSUNG SyncMaster 510S 15"	210	966	11
15" SAMSUNG-510bT0.28, TCO'9	229	1042	4
15" 510BT, 0.28 ,OSD,TCO"99	229	985	5
15" Samsung 510b	229	1042	1
Monitor 15" SAMSUNG 510b(T)	236	1050	10
15"SAMSUNG 510b(T)	236	1062	7
15" Samsung SyncMaster 510b	238	1071	6
SAMSUNG SyncMaster 510B 15"	240	1104	11
17" DTK TCO,95	270	1215	8
17" DTK	275	1251	1
CTX 15" Sony Trinitron	285	1311	11
15" CTX-1569UA 0.25 SONY ЭЛТ,	290	1320	4
15" Philips 105 Brilliance MP	320	1440	6
17" SAMSUNG-710s0.28	345	1570	4
17" LG77M 0,28,OSD,MultiMedia	345	1484	5
17" 700S+ 0,28 LR NI,Digital	346	1488	5
Monitor 17" SAMSUNG 710s	354	1575	10
17"SAMSUNG 710s	354	1593	7
17" Philips 107s	375	1688	6
SAMSUNG SyncMaster 710S 17"	385	1771	11
17" CTX-1795UA 0.25 SONY ЭЛТ,	400	1820	4
17" CTX-1792SE 0.26 Philips ЭЛ	450	2048	4
17" CTX-1792UA 0.25 SONY ЭЛТ,	510	2321	4
CTX 17" Sony Trinitron	520	2392	11
17" 700P+ 0,28 LR NI,OSD	520	2236	5
17" SAMSUNG-700p+0.26, TCO'9	525	2389	4
Monitor 17" SAMSUNG 700p(T)+,	535	2381	10
17" Samsung SyncMaster 700p	540	2430	6
SAMSUNG SyncMaster 700P+ 17"	550	2530	11
17" ViewSonic PT775,1600x1200@	610	2623	5
17" Philips 107 Brilliance MP	617	2777	6
19" 900P,LR NI,OSD	640	2752	5
19" SAMSUNG-900p 0.26, TCO'95	645	2935	4
19"SAMSUNG 900p(T)	659	2966	7
17" IFT 0,25,OSD,DYNAFLAT	670	2881	5
17" SAMSUNG-700IFT 0.20, TCO'9	675	3071	4
17"SAMSUNG 700IFT	710	3195	7
17" SAMSUNG-520TFT 0.28, TCO'9	1250	5688	4
SAMSUNG SyncMaster 510 TFT	1300	5980	11
21" 1000P,LR NI,OSD	1300	5590	5
SAMSUNG SyncMaster 1000P 21"	1350	6210	11
21" SAMSUNG-1000p 0.25,	1385	6302	4
14" 0.28 LR NI D Philips 104E		568	2
14" 0.28 LR NI D Samsung 410		640	2
15" 0.28 LR NI BRIDGE BM15V		758	2
15" (13.8" V.I.S.) 0.28 LR N		860	2
17" 0.28 LR NI OSD Samsung 71		1492	2
15" 0.25 LR NI OSD SONY 100 GS		1505	2

Устройства ввода

НАИМЕНОВАНИЕ	У.Е.	ГРН.	Код
Mouse GENIUS Easy PS/2	4	18	10
Mouse GENIUS Easy+ PS/2	5	21	10
Mouse GENIUS Easy+ Serial	5	21	10
Mouse MITSUMI serial	6	27	7
Mouse MITSUMI PS/2	7	32	7
Keyboard TurboPlus 105k Rus AT	9	38	7
Mouse GENIUS NetScroll PS/2	9	40	10
Mouse GENIUS NetScroll Serial	9	40	10
Keyboard TurboPlus 105k Rus PS	9	41	7
Mouse GENIUS NetPro Serial	10	42	10
Mouse GENIUS NetPro PS/2	10	42	10
Keyboard104 key.rus.win. MIT		45	2
KeyboardCHICONY KBP-8993 MUL		89	2

Модемы

НАИМЕНОВАНИЕ	У.Е.	ГРН.	Код
Cptel 33,6K intASVD	37	167	8
PROLINK / GVC 33,6ASVD VI ex	51	230	8
ACORP 33,6 ext. Rockwell	56	246	12
GVC 33,6ASVD VI ext w/cable(	58	261	8
GVC 33,6 ext voice Украина	63	290	11
33.6k GVC Voice ext.	65	293	1
GVC 56K int voice Украина	68	313	11
GVC 56K ext ASVD	88	396	8
IDC 2814 BXL + 33600 EXT	160	704	12
IDC 2814BXL+, AOH, V.34+ ext	163	734	8
USR Courier 33,6 Ext,рус.+кабе	200	900	8
US Rob.Sportster 33600/33600 ı		246	2
IDC-2814 BXL / VR 33600 ext w		411	2
Провайдерам Internet скидка 2%			8

Сетевое оборудование

НАИМЕНОВАНИЕ	У.Е.	ГРН.	Код
ETHERNET HUB 16 PORT BNC AUI		350	2

Корпуса

НАИМЕНОВАНИЕ	У.Е.	ГРН.	Код
Блок питания 200Вт	13	58	10
Корпус MINI TOWER ST-2N	20	87	10
MINI Tower ST-2N	20	90	7
Mini Tower MT-108,AT,235W	22	97	12
Блок питания 230Вт ATX	25	111	10
Корпус MIDI TOWER ST-723N	25	111	10
Корпус Micro ATX ST-823ASM	38	169	10
Корпус MIDI ATX ST-3AN	38	169	10
MIDI ATX ST-3AN	38	171	7
Корпус MIDDLE ATX ST-4AFN	39	174	10
MIDI ATX ST-723AFN	39	176	7
Корпус BIG ATX ST-825AFN	67	298	10

Прочее (комплектующие)

НАИМЕНОВАНИЕ	У.Е.	ГРН.	Код
Переходник на COM порт (DB9м -		12	2
Комплект для чистки CD		32	2

КОМПЬЮТЕРНАЯ ПЕРИФЕРИЯ

Струйные принтеры

НАИМЕНОВАНИЕ	У.Е.	ГРН.	Код
Canon BJC-250 A4 720x360 28p/m	113	509	8
Canon BJC 250	114	519	1
CANON BJC-250 color	118	537	4
HP DeskJet 420C	124	570	11
HP DeskJet 420	124	564	1
Printer HP DeskJet 420	125	556	10
HP DeskJet 420C	132	594	6
Epson Stylus Color 440	169	769	1
Printer HP DeskJet 695 C	175	779	10
HP DeskJet 695C	175	788	7
EPSON STYLUS COLOR-440 color	179	814	4
HP DJ 690C Lite	182	837	11
Stylus Color 440	182	837	11
HP DeskJet 695C	185	833	6
Epson Stylus Color 440	190	855	6
Stylus Color 600	218	1003	11
Printer HP DeskJet 710 C	230	1024	10
HP DeskJet 710C	230	1035	7
HP DeskJet 710C	235	1058	6
EPSON STYLUS COLOR-640 color	237	1078	4
Stylus Photo	240	1104	11
Epson Stylus Color 600	240	1080	6
Stylus Color 800	289	1329	11
Stylus Photo 700	294	1352	11
Epson Stylus Photo 700	300	1350	6
Printer HP DeskJet 895 Cxi	350	1558	10
Stylus Photo 750	353	1624	11
HP DeskJet 895 Cxi	355	1598	6
Stylus Photo EX	542	2493	11
Stylus Color 1520	884	4066	11
Stylus Color 3000	1889	8689	11
Принтер HP DJ-420 C		554	2
Принтер EPSON Stylus Color 600		1015	2
Принтер EPSON Stylus Photo		1051	2
Принтер Canon BJC-80		1155	2
Принтер HP DJ-720 C		1184	2

Лазерные принтеры

НАИМЕНОВАНИЕ	У.Е.	ГРН.	Код
OKI OkiPage-4W+ A4, 4стр/мин	236	1074	4
Xerox Laser P8E	350	1593	1
HP LaserJet 1100	384	1747	1
HP LaserJet-1100 A4, 8стр/ми	387	1761	4
Printer HP LaserJet 1100	390	1736	10
HP LaserJet 1100	390	1755	7
HP LaserJet 1100	395	1817	11
HP LaserJet 1100	395	1778	6
Printer HP LaserJet 1100 A	490	2181	10
HP LaserJet-1100Aпринтер+ска	495	2252	4
HP LaserJet 1100A	495	2228	6
HP LaserJet 1100A	496	2282	11
HP LaserJet 2100	769	3537	11
HP LaserJet 4000	1357	6242	11
Printer HP LaserJet 4000 N	1700	7565	10
HP LaserJet 5000	1855	8533	11
Принтер HP LJ 1100		1716	2

Сканеры

НАИМЕНОВАНИЕ	У.Е.	ГРН.	Код
ARTEC A4 300*600	71	320	8
MUSTEK 600CP300dpi, A4	75	341	4
Primax Colorado 9600,A4,300*60	77	347	8
Primax Colorado 600p	84	382	1
MUSTEK 9636CP600dpi, A4	110	501	4
Scaner HP ScanJet 4100C	185	823	10
HP ScanJet 4100C(USB)	185	833	7
HP ScanJet 4100C	193	888	11
GT 5000 BiDi	235	1081	11
Scaner HP ScanJet 6200C	440	1958	10
HP ScanJet 6200C	444	2042	11
Scaner EPSON FilmScan 200 BiDi	455	2025	10
HP ScanJet 6250C	567	2608	11
GT 9500	742	3413	11
GT 12000	2811	12931	11
GENIUS ScanMate/COLOR		146	2
Primax Colorado Direct 9600, 3		381	2
Primax Profi 19200, 36bit, 192		851	2
HP ScanJet 6200C планш., 36bit		1918	2

Источники бесперебойного питания

НАИМЕНОВАНИЕ	У.Е.	ГРН.	Код
KING Pro 625 (Back Pro, AVR,		609	2
Pulsar ESV5+ 480 VA		1295	2

Стабилизаторы напряжения и сетевые фильтры

НАИМЕНОВАНИЕ	У.Е.	ГРН.	Код
Сетевой фильтр SVEN Classic 3m	9	41	7
Сетевой фильтр SVEN Gold 3m	11	50	7
Сетевой фильтр SVEN Platinum P	27	122	7

РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

НАИМЕНОВАНИЕ	У.Е.	ГРН.	Код
Картр. Black/DJ 600,690 (51629	29	129	10
Картр. Black/DJ 400 (51626A)	29	129	10
Картр. Color DJ 400 (51625A))	29	129	10
Картр. Color DJ 600,690 (51649	30	134	10
Картридж EPSON MX-80 (LX-300		13	2
Картр. S020093 Epson St. Color		104	2
Картр. S020089 Epson St. Color		109	2
Картридж 51649 A (HP DJ 6XX,		145	2
Картридж C1823 A (HP DJ 890C		157	2

ОРГТЕХНИКА

НАИМЕНОВАНИЕ	У.Е.	ГРН.	Код
Copier FC-200	289	1329	11
Copier FC-220	345	1587	11
Copier NP-6112	860	3956	11
Copier NP-1215	1124	5170	11
Copier NP-6216	1268	5833	11

КНИГИ

Издательство "Юниор"

НАИМЕНОВАНИЕ	У.Е.	ГРН.	Код
Азбука Excel 97		9	13
Азбука Word 97		9	13
Язык Ассемблера		9	13
Азбука Internet		10	13
Паскаль в Borland Pascal 7.0		11	13
Азбука Windows 98		16	13
Локальные сети		16	13
AutoCAD 14 на примерах		19	13
Работа на ПК. Практ. курс		20	13
CorelDraw 7 + CD		24	13
Excel для инж. студентов		24	13

УСЛУГИ

Доступ в Интернет в режиме "Dial-Up"

НАИМЕНОВАНИЕ	У.Е.	ГРН.	Код
Плата за час на линии	1	3	8
Тестовое подключение (12 часов)	5	20	7
Тестовое подключение на 5 дней	10	39	9
Абонентская плата On-line, Of-	10	45	8
"Шаровой Аксесс" с 2-00 до 7-00	12	47	7
Регистрация пользователя	20	79	9
Выезд спец-та по Киеву	20	79	9
Подключение к сети Internet	20	90	8
"Вечерний Аксесс" с 19-00 до 8-	35	138	7
"Бизнес Аксесс" с 8-00 до 19-00	35	138	7
Unlimited "Non-stop Аксесс"	65	256	7
Вызов специалиста	20	79	7
Регистрация	20	79	7
Limited (80ч) "Полный Аксесс"	45	177	7

Доступ к сети по фиксированной абонплате

НАИМЕНОВАНИЕ	У.Е.	ГРН.	Код
Ночное время (03:00-07:00)	10	39	9
Ночное время (24:00-19:00)	20	79	9
Абонплата за off-line	20	79	9
Выходные(7:00 суб.-7:00 пон.)	25	98	9
Дневное время (09:00-19:00)	40	157	9
Без ограничений Normal	60	236	9
Без ограничений Club	80	315	9
Без ограничений V.I.P.	100	394	9

Повременный доступ

НАИМЕНОВАНИЕ	У.Е.	ГРН.	Код
1 час (24:00-09:00)	1	2	9
Почасовая плата "Аксесс" на час	1	4	7
1 час (09:00-24:00)	2	6	9
Абонплата (5 часов работы)	10	39	9
Min авансовый платеж	30	118	9

Код	Название фирмы
1	BCS Computers (044-2242276)
2	DiaWest (044-4404488)
3	Edelveis (044-2964888)
4	MEGAБайт (044-4127481)
5	Spin White (044-4635998)
6	UER (044-2930221)
7	Аксесс (044-2456898)
8	Инкософт (044-2464389)
9	ИнтерЛинк (044-4190674)
10	К-Трейд (044-2529222)
11	Компания ИТО (044-2288286)
12	Корифей (044-4510242)
13	Техническая книга (044-4646895)
14	Фрам-95 (044-4780949)

СПРАШИВАЙТЕ
НОВОЕ ИЗДАНИЕ
С 20 АПРЕЛЯ!

№ 01 (01)

АПРЕЛЬ 1999

МОЙ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

И БЫТЬ ПО СЕМУ!

Долго, почти два месяца, шли мы к этому анонсу.

И вот свершилось — выбрано название, содержание первого номера практически готово, осталось только сесть да сделать. И за ближайшие две недели мы таки явим миру давно обещанное игровое приложение.

Спасибо всем, приславшим варианты названия, всем, волновавшимся за судьбу нашей идеи и просившим побыстрее выпустить "Игры".

А победителем конкурса названий стал Сергей Лукьяненко из Киева, приславший даже эскиз логотипа нового издания.

Поздравляем!.

И до встречи на страницах **МОЕГО ИГРОВОГО КОМПЬЮТЕРА!**

Проходилка — Подробное описание и советы по прохождению самой популярной игры месяца. В апрельском выпуске — хит сезона — Heroes III !

Превью — Игры, которые, быть может, появятся на свет. Когда-нибудь.

Новости — Все последние события в Мире игр и его ближайших окрестностей.

Ревю — Знакомство с лучшими играми, вышедшими за предыдущий месяц.

Пыль веков — Знакомство с компьютерными играми, вышедшими за последние сто пятьдесят восемь лет.

Железо — О чем мечтают и на чем играют настоящие музыканты? Ой, Пр-р-р-остите, обознался, геймеры!

Интернет — Игрушечный Интернет. Не в том смысле, что маленький, а в том, что про игры. И тоже в каждом номере.

Детсад — Игры для самых маленьких.

... и многое другое можно откопать в этой газете

